REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº19 - 350 PTAS

Nintendo Acción

REVIEWS
WARIO LAND
DRAGON BALL Z 2
FATAL FURY 2

WORLD CUP USA ´94, F.I.F.A. SOCCER, SENSIBLE SOCCER
¿Cuál es el mejor?



8 414090 202251
00019

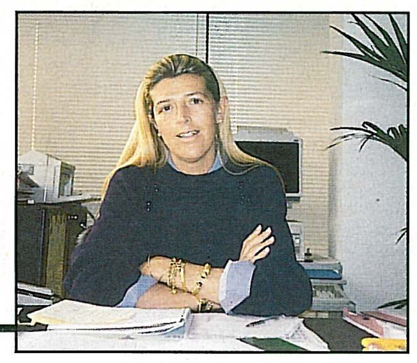


Así será
TETRIS 2
¡El primer juego para Super Game Boy!

¡Regalamos suscripciones a TODAS las novedades de Nintendo!

Trucos: Sky Blazer, Jurassic Park, Fatal Fury 2, Tazmania





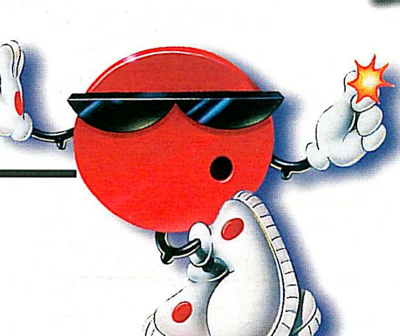
Escarlata Loncan



Super game Boy

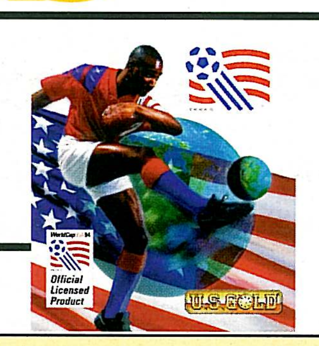


PREVIEW



SUPER STARS







Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie

Redacción: Javier Abad, José C. Romero (Traducciones) **Diseño y Autoedición:** Elena Jaramillo **Secretaria de Redacción:** Ana Mª Torremocha

Colaboradores: E. Lozano, D. García, S. Herranz, C. Frutos, E. Barral, A. Fernández, C. Alonso, Javier Castellote

Directora Comercial: María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco

Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco

Departamento de suscripciones: Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Pedidos y Suscripciones: Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-36689-1992.



Año III - Nº 19
JUNIO 1994
350 pts.



Bubsy 2: Lost in the Amazatorium

30 Ideas Nintendo

1- Empieza a degustar la acción Nintendo.
2- Lo primero, ve directamente la página del concurso Wario. Verás qué regalos.
3- ¿Ahorrando para "pillar" un Super Game Boy? ¡Bien hecho, que tampoco es caro!
4- Compra un cartucho de FIFA Soccer.
5- Y luego uno de World Cup USA 94.
6- Nos han soplado que World Cup Striker no está nada mal. Echa un ojo a la preview.
7- ¿Necesitas más pistas para hacerte con Equinox?
8- ¿Has comprado ya un ejemplar de Wario Land?
9- ¿Habéis oido algo de la nueva máquina Nintendo de 32 bits?
10- Pues empezad a aguzar el oido.
11- Oye, lo de Chicago es ya...
12- Y Killer Instinct será todo un reto...
13- La mangamanía está arrasando.
14- Y a nosotros nos encanta la idea.
15- Sigue leyendo, chaval, que se te ve en la cara que te está gustando esto.
16- El lanzamiento de Turn & Burn en versión española es todo un rompedor.
17- ¿Te salen todos los trucos de NBA Jam?
18- ¿Qué opinas del modo gore en Mortal Kombat 2?, ¿habrá o no?
19- Haz un sitio en tu consola para recibir los 24 megas de Super Metroid y la ralea que viene detrás.
20- ¡¡Al rico verano Nintendo!!
21- Por estas fechas es posible que esté disponible la versión SN de Chaos Engine.
22- Un momento de respiro, y para ir al lavabo.
23- Hay un juego que se llamará Dragon y que no deberás perder de vista.
24- Será en septiembre cuando salga.
25- Es el día en que sale a la calle Hobby Consolas. Harías muy mal en perdértela.
26- Para este día sería imperdonable que no tuvieras entre manos la versión Pal de Dragon Ball Z II.
27- ¡¡Secret of Mana! ¡¡Bien!!
28- Compra Tetris II, y todos los colores.
29- Si quieres todos los trucos del mundo, suscríbete a esta revista.
30- Ya estamos fuera...

El Correo de
BIG N



¿Dolores de cabeza? ¿musculares? ¿fiebre? ¿malestar general?... ¡Big N es la solución! ¡Con Big N adiós al dolor! Una sesión mensual de Big N -que le permitirá opinar libremente, decir las barbaridades más impresionantes y desfogarse a gusto-, y olvídese de los problemas psicológicos para siempre.

Mi máquina se larga

¿Qué pasa Big N? Mi queja es la siguiente: el abandono que Nintendo hace de sus máquinas. Me explico. Cuando Nintendo sacó la Super, fue algo genial, pero por otro lado ha supuesto el abandono de los 8 bits. En cierto modo es lógico, porque lo nuevo siempre sustituirá a lo antiguo.

Cuando salga a la luz el esperadísimo Proyecto Realidad, ¿qué pasará con la Super? Pues creo que a la larga, lo mismo que con los 8 bits. ¿Porqué? Porque Nintendo sólo tiene en mente sacar la máquina más alucinante del mercado (...) y no se preocupa de lanzar accesorios para que las máquinas que ya están en el mercado no se queden abandonadas. ¿Tú qué opinas, Big N?.

Juan L. Galiardo
No muchos años. Madrid.

Big N. - Que yo sepa y desde que el mundo es mundo, el tiempo ha significado cambio. Un Seat 600 dió paso a un 124, éste al modelo SPORT, después salió un 128, luego un 131, un Ibiza, un Toledo... y yo qué sé. Es lógico que la técnica evolucione y que tanto el mercado como el comprador se sepan adaptar a los cambios.

En esas estamos en el mundo de las consolas, sólo que más velozmente. Es decir, que los acontecimientos tecnológicos se producen con más rapidez. Y eso no sólo no es malo, sino muy bueno.

En cuanto a la última parte de la pregunta, ¿por qué crees que Nintendo ha lanzado el Super Game Boy?

Más ejemplos de censura

¡Hola Big N! Acepto tu invitación sobre que mandemos cosas curiosas y relacionadas con la censura en los videojuegos. Por ahora sólo he encontrado dos cortes más que los que tu ya sabes, pero seguiré buscando.

En Super Parodius, en la pantalla donde te tienes que abrir camino disparando a miles de perlas de colores, en la versión japonesa aparecen al fondo estatuas de mujeres casi desnudas, que en la versión Pal no están ni por asomo.

También en Prince of Persia, otro juego de Konami, hay diferencias entre las versiones Pal y chinaka. Por ejemplo, la introducción de la versión Pal está a medias. En la versión japonesa, después de que los soldados te separan de la princesa se ven unas secuencias de cómo meten en los calabozos al príncipe y hasta le torturan.

Maestro Yoda.
Dice que inmune total. Planeta Dagobah.

Big N.- Acepto los envites amigo Yoda. Ahora mismo me pongo a investigar la credibilidad de tus palabras, que con eso que llegan de tan lejos no sé

Lo + fuerte del mes

¿Publicidad para enanos?, ¿o para "adultos"?



A nosotros, la publicidad con recochineo que Sega hace contra la gran N nos parece infantil, estúpida, desleal y que no viene a cuento. (...) Nintendo no hace nada parecido, lo que nos enrogullece, dejando bien claro la seriedad de nuestra afamada compañía. Pero claro, eso es un arma de doble filo, porque suponemos que esta seriedad haga tomarse demasiado en serio aspectos como el de la violencia, lo cual casi obliga a considerar a los usuarios de SNES como "enanos de teta". (...) En fin, ésta es nuestra opinión, aunque siempre hemos considerado que la "superioridad está en Nintendo".

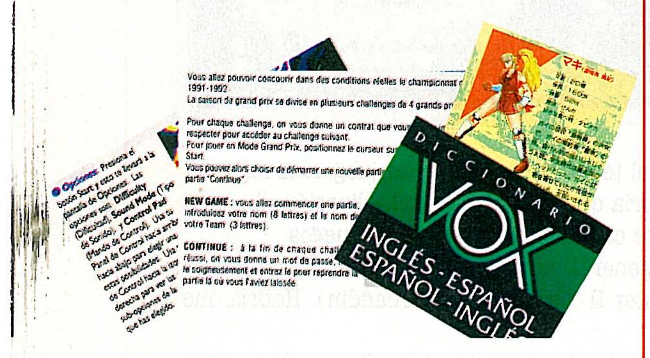
DJ McArio & Doctor KK.
Nunca sé los años. Murcia.

Big N.- Es increíble lo definitiva que resulta para muchos de vosotros una página de publicidad. Andaba yo pensando que esas cosas pasaban más desapercibidas y que sólo las que adoptaban forma de catálogos comprimidos de cosas os ponían las pilas. Pero no, error que me apunto. No sólo os duelen las comparaciones, sino que clamáis por su abolición. Me apunto a la movida. Y quiero dejar claro que lo hago por no dejar a la altura del betún a la otra compañía: siempre ganaríamos. Y también lo hago porque me parece mucho más creativo algo tan simple como un "Si le, no le" que increpar a los demás buscando el no sé qué. De todas formas tampoco, y en eso estoy con vosotros, quiero publicidad para bebés. Sé perfectamente que sois los que compráis y que a vosotros hay que conquistaros con algo más de imaginación. Seguro que la echarán, chicos. ●

fuerzo es de los buenos y más de uno debería fijarse en este espejo y, por un lado, buscar, recortar, enviar, y por otro, no acomplejar a los europeos y Paleros del mundo y hacer conversiones como Dios manda. ●

¡Que lo queremos en español!

Verás, soy una consolera de 41 años, y no entiendo el inglés. Al principio de tener la consola a mi hija y a mi nos dejaron el juego Zelda, y la verdad es que para terminarlo sudamos tinta. Por eso pediría a las personas responsables de los juegos que los tradujeran al español, pues me parece a mi que somos bastantes los que no entendemos el inglés y no es cosa de ponernos a estudiarlo ahora. En este momentos hay en el mercado juegos tan buenos como Secret of Mana, pero están en inglés y tampoco es cuestión de tener el diccionario al lado continuamente(...)



Montse Bayona.
41 años. Manresa.

Big N. - Big N tiene buenas noticias. Secret of Mana no te obligará a usar diccionarios, porque además de ponerte en bandeja un versión Pal de chuparte los dedos (a final de año), te agasajará los sentidos con frases en cristiano. ¿Y porqué Secret Of Mana sí, y otros no? Bueno, eso depende del esfuerzo que haga el distribuidor, de lo duros de pelar que sean los programadores y, casi siempre, del tema económico. Veréis, para que una compañía de las grandes acepte recolocar textos en spanish, hay que pedir muchas copias (en algunos casos más de 60.000). Y esas elevadas cantidades no tienen salida en nuestro actual mercado: casi en crisis permanente. Así que no penséis que no se traen cosas en español porque no se quiere, y animaos a comprar o por lo menos a crear expectativas de compra. ●

La pregunta del mes



Erótico, que te quiero erótico

Hola, os escribo en nombre de unos compañeros que tenemos algunas preguntas para vosotros. Ante todo que te quede claro que nuestra media de edad es de 30 años y que somos tan adictos a los juegos y tan eficaces a la hora de terminarlos como cualquier chaval. También quería decirte que tenemos entre todos más de 60 videojuegos y 4 consolas Super Nintendo, y que jugamos en un local que hemos alquilado sólo para reuirnos. Nuestra pregunta es la siguiente: ¿existe o está en proyecto algún juego erótico estilo PC? Y apostillamos que si no hay, la verdad es que se lo tendrían que pensar porque de 20 años para arriba y a ciertas horas de la noche a uno le tira más un SEXTRIS que un Mario.

Karlos.
Ni idea de la edad. Guipuzcoa.

Big N.- Pero esas cosas se pasan con un duchazo frío, karlitos. Por lo menos antes, y donde yo vivo. Además, tenemos una edad... para no vacilarnos, ¿verdad? Bien, que el gran público sepa no existe ni un sólo artificio erótico camuflado en algún chip circuitero. Hay cosas que enseñan más o menos, aunque de indudable certificado de monjería. Eso, el gran público. Los que vamos más de apocalípticos que de integrados sabemos que circulan por Japón (gracias chaval, sin tu carta no voy a ningún sitio) unas demos muy subiditas de tono, algo así como maxi-singles en plan cartucho con desnudos integrales y escenas harto difíciles de concebir. Por cierto, una de las implicadas en el striptease de famosas es Chun Li. ●

Parentescos equivocados

Me dirijo a tí para realizar una pequeña crítica a un miembro de la redacción de Nintendo Acción. No dudo de la profesionalidad del que hizo el reportaje preview de Dragon Ball Z 2, pro por lo que a este estupendo manga respecta, no tiene ni idea, visto, lo cual, me decidí a escribir a la redacción y aclarar unos puntos.

Cual no fue mi sorpresa cuando al abrir la revista descubrí ¡¡la noticia del siglo!! Gokuh y Vegeta son ¡¡hermanos?! Voy a aclarar lo que sabemos los aficionados a este manga. El padre de Gokuh es, o mejor, era Bardak un Saiyan de segunda categoría pero muy poderoso que murió ante Freezer en la lucha por la defensa del Planeta Vegeta (planeta de los saiyanos). Por otra parte, el padre de Vegeta era el Rey Vegeta, que también murió a manos del Emperador Freezer.

Así pues, según la preview o bien tenían madre común (eso lo desconozco) o bien ahí había líos de los grandes. (...) Por lo tanto, ¡¡notición!! la madre de Gokuh y Vegeta es la misma. Gracias por la "primicia".

LLorena Soto i Gil.
Barcelona.

BIG N. Esta bien, cuando se producen meteduras de pata como ésta no queda más remedio que re-

conocerlo. Un pequeño (¿o gran?) desliz en el trabajo del redactor que hizo ese texto provocó que Gokuh y Vegeta gozasen por un mes de un parentesco que no es tal en la realidad. Menos mal que gente como tú se encarga de ponernos en el buen camino. Nos reconforta que lleguen cartas así, porque eso demuestra que leéis la revista con interés. De todas formas, tampoco es para ponerse así, hombre. Un fallo lo tiene cualquiera.●

Moratal Kombat portátil

Estas navidades me he comprado la Game Boy, ya que yo quería una consola portátil y con buenos juegos. (...) Querría preguntar por qué algunos juegos muy buenos de la Super Nintendo no los pasan a la portátil: por ejemplo, Street fighter 2, Sensible Soccer, Virtual Soccer, etc. Espero tu respuesta Big N.

También quiero objetar una cosa. Esta Semana Santa la he pasado en busca del Mortal Kombat, que por cierto me ha resultado imposible. Fui a Hipercor y me dijeron que no estaba en Game Boy, me enfadé mucho porque hace poco tiempo lo había visto en Nintendo Acción. Más tarde fui al Corte Inglés y tampoco estaba.

Lo mismo paso en FNAC. Mi último recurso fue convencer a mi tía de que me llevara a un Centro Mail (donde siempre acabo comprándome los juegos), pero me dijeron que se había agotado. ¿Tan escaso es el videojuego Mortal Kombat? ¿O es que ya lo van a quitar de las ventas?

José Angel Cascón
Edad.

BIG N. Respecto a la primera pregunta te diré que lo que ocurre es no es fácil pasar un juego de 16 megas, con una calidad gráfica muy alta, a un cartucho de Game Boy con mucha menos capacidad. Además, si aun así las compañías lo hiciesen y el resultado no alcanzase la calidad suficiente, vosotros seríais los primeros en criticarlos, ¿o no?

La respuesta a la segunda pregunta, la referente al Mortal Kombat para la portátil, se encuentra en los problemas que surgieron entre compañía y distribuidora. Resueltos estos, cuando Buena Vista se hizo cargo de la distribución todo volvió a la normalidad. Otra cosa es que no hayan puesto muchas unidades a la venta o que se hayan agotado muy rapidamente, que todo puede ocurrir.●

La súper carta

Lo que opino sobre el precio de los cartuchos



Os escribo para dar mi opinión sobre el tema del precio de los juegos. A mí me parecen muy caros, pero creo que habría que hacer una puntualización. A continuación doy una explicación sobre cada distribuidora y sus juegos:
Nintendo España: Sus precios son en general muy buenos, aunque haya algunos que se salen de lo normal (Street Fighter II Turbo, Mickey, Aladdin). Habría que darles las gracias.
Arcadia: Desde que se hizo con las licencias importantes del software, los precios se han disparado y es imposible hacerse con algunas joyas. A esta compañía no le doy nada de gracias.
Columbia TriStar Home Video: Esta compañía se merece todo mi agradecimiento. Y lo va a tener mientras siga con sus lanzamientos de primera clase (...) No pasan de 9500 pts., menos dos juegos que eran un poco malos pero se les perdona, porque no nos obligaron a hacernos con ellos.
Bandai: A esta compañía se le puede reprochar un poco el precio de los cartuchos, pero se le puede perdonar por traer el juego más esperado por todos los nintenderos: Dragon Ball.
Luego hay otras compañías como DRO, SPACO o BuenaVista que no tienen mucho que distribuir pero que, a excepción de la primera, las otras dos son un poco careras. (...)

Ricaro López Rubio.
Unos 16 años. Madrid.

Big N.- ¡Vaya repasito por el mundo de las distribuidoras que te marcas, chaval! Se nota que estás puesto, ¿eh? Pero bueno, no cantes victoria porque no es oro todo lo que reluce.
La cuestión precio varía un pelín conforme a la compañía que ponga a la venta el juego. En Nintendo, por ejemplo, se pueden permitir perder algo de margen porque, al fin y al cabo, son filial de la gran N japonesa. Pero distribuidoras pequeñas como Arcadia, que se juegan un montón de dinero comprando producto y asumiendo el riesgo de quedarse con un stock pagado, o de someterse a subidas de dólar o yen, tienen que exigir en la medida de lo posible a su producto.
Además, por si no lo sabes -y tampoco quiero convertirme ahora en el defensor de las distribuidoras, pero es justo decirlo-, los beneficos de un cartucho están muy divididos y precisamente no son las distribuidoras las que se llevan la parte más grande del pastel.
Por otra parte, como bien le atribuyes a una compañía de las que has mencionado, nadie te obliga a comprar nada. Es decir, que este razonamiento valdría para todas.●


Cambia de equipo
Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con **el nuevo ''FIFA PACK''** de **Super Nintendo.** Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: **Consola** Super Nintendo, **2 mandos de control,** cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: **FIFA INTERNATIONAL SOCCER.**
Un juego con **sonido ambiental** StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el ''pichichi'' del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.
NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA
Y NUMERADA
Nintendo
EA SPORTS
PRESENTS
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
CID/FCA!
The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE. Used under licence by Electronic Arts. EA SPORTS, EA SPORTS LOGO, StadiumSound is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Software © Electronic Arts 1994. Ocean is a registered trademark.

A partir del número que viene

HABRÁ REGALOS PARA TODOS

Una revista no sería nada sin la fidelidad de sus lectores, y en Nintendo Acción lo tenemos muy presente. Por eso, y para expresar nuestra gratitud por la cantidad de cartas que recibimos cada mes, hemos decidido **aumentar los regalos que otorgamos** a aquéllas que tienen la suerte de salir publicadas.

A partir del número que viene, las cartas y los dibujos que aparezcan en la revista seguirán teniendo como obsequio **los clásicos llaveros** que ya obran en poder de muchos de vosotros, y que se han convertido casi en objeto de culto para los aficionados al mundo Nintendo. La novedad residirá en que el que consideremos **mejor dibujo de cada mes recibirá una magnífica mochila de Super Mario,** en reconocimiento a sus dotes artísticas. **Los cinco mejores trucos** que lleguen a nuestra redacción se verán, por su parte, recompensados **con unos guantes especialmente diseñados** para jugar sin que los dedos acaben doloridos..

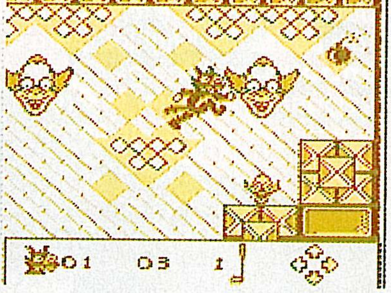
Confiamos en que os gusten y **os animamos a que sigáis escribiéndonos** a un ritmo tan alto como lo habéis venido haciendo hasta ahora. Desde aquí os prometemos leer todas vuestras cartas y atender las que nos sea posible.

Ya sabemos su calendario de novedades

Buena Vista - Acclaim, un tándem muy productivo




Virtual Bart


Itchy & Scratchy

Han llegado a nuestra redacción las fechas de salida de los **próximos juegos de Acclaim** que **Buena Vista tiene previsto distribuir en España.** Para empezar, **agosto** será testigo de la salida de **Itchy & Scratchy para SNES y GB,** y de **Monster Truck y Maximun Carnage para los 16 bits** de Nintendo. **Septiembre** será un mes difícil de olvidar, pues para esas fechas se anuncia la aparición del esperadísimo **Mortal Kombat 2 en todas las versiones.** Finalmente, los Simpsons serán las estrellas **en octubre**, gracias a la aparición de **Virtual Bart para Super Nintendo.**

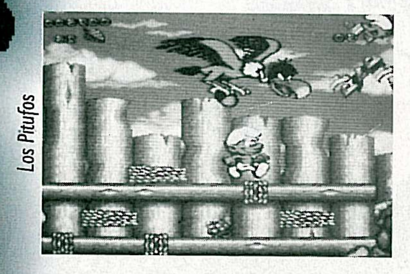
Calidad y cantidad en sus próximos lanzamientos

No os perdáis lo último de Nintendo

Nintendo España no se marcha de vacaciones este verano. La mejor prueba de ello es la lista de novedades que tiene prevista **a partir del mes de septiembre**. Atentos: **Super Metroid, Pack Atack,** y los esperadísimos **Stunt Race FX y Secret of Mana** (quizás en castellano) para SNES. Los entrañables **Pitufos** en Super y Game Boy, y **World Cup Striker y los coloreados Donkey Kong y Tetris 2** para GB.



Super Metroid


Los Pitufos


Pack Attac

Spectre y Time Trax ya están a la venta

Dro presenta una pareja de lujo

Spectre


Time Trax

Spectre y Time Trax son los nombres de los dos últimos programas **distribuidos por Dro en nuestro país.**

El primero, versión para Super de un aplaudido juego de PC, se trata de un **arcade futurista con gráficos poligonales en 3D** y la opción de dos jugadores, con el que **Gametek** quiere dejarnos alucinados.

Time Trax, una creación de **Malibú Games,** es una mezcla de acción y plataformas contenida en 8 megas. En él se narra la aventura de un policía del futuro que es enviado atrás en el tiempo (al año 1994) para acabar con un imperio criminal.

Por supuesto, **tendréis cumplida información** de ambos en no mucho tiempo. Palabra.



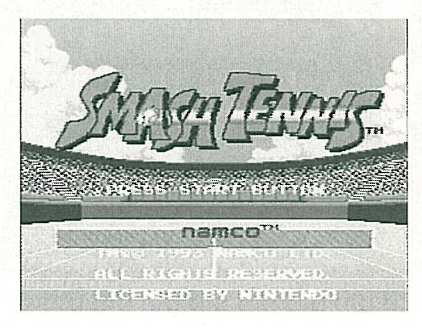
Las principales compañías desvelaron sus novedades

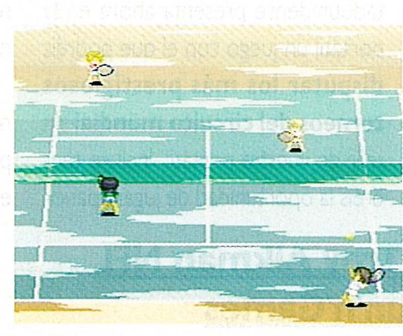
Así fue el último ECTS

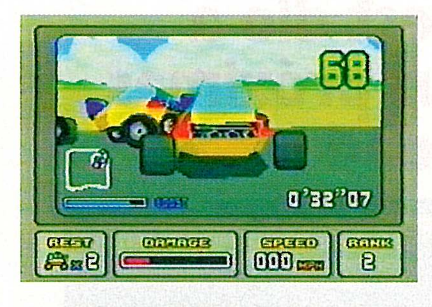
Como ya os adelantamos en el número anterior, los pasados días **10, 11 y 12 de abril** se celebró en Londres la edición de verano del **ECTS, la mayor Feria europea de videojuegos**. Por esta vez, y sin que sirva de precedente, las compañías que se dieron cita en el **Bussines Design Centre londinense** nos dejaron un sabor agridulce (parece que están a la expectativa. La crisis, ya sabéis), pero de todas formas se pudieron ver cosas bastante interesantes que os pasamos a comentar.

Comenzamos por **Nintendo**, que por algo es la número 1. La mayor novedad que se guarda la Gran N para meses venideros es el codiciadísimo **Stunt Race FX**, un juego de carreras que marcará el **debut del chip Super FX**. Aunque también podríamos citar títulos como la **tercera entrega de Mega Man para la pequeña Game Boy**, la reaparición del entrañable **Pac-Man en la N.E.S.** y la presentación de su versión femenina, **Ms. Pac-Man**, en la portátil de Nintendo.

Otra de las grandes, **Ocean**, también mostró cosas dignas de reseñar. Ahí están, sin ir más lejos, **The Shadow** (una adaptación para SNES de las aventuras de un personaje que nació como protagonista de un serial radiofónico allá por los años 30), **Green Lantern** (un arcade **protagonizado por Linterna Verde**, un superhéroe que figura en la plantilla de DC Comics), y **Mario Andretti** (un juego de carreras que traerá como aval el nombre del campeonísimo piloto









Stunt Race FX



brasileño). ¡Ah!, por cierto, los amantes de la acción tampoco debéis perder el rastro de la **versión del celebrado Desert Strike para Game Boy**.

Seguimos con **Virgin**, que también tuvo su stand en la feria londinense. Entre las próximas novedades previstas por la compañía inglesa, se encuentran **dos programas con sello Disney: The Lion King**, basado en la última película de la factoría de sueños, y **Beauty and the Beast**, la maravillosa historia de la Bella y la Bestia llevada por fin al mundo del videojuego.

Eso sin olvidarnos de otro título peliculero protagonizado por Stallone, **Demolition Man, la segunda parte de Super Bomberman, Cannon Fodder** (un juego de ambiente plenamente militar) y tres cartuchos de corte deportivo: **Smash Tennis, Jammit** (baloncesto callejero para la Super) **y Goal**, un nuevo título futbolero.

Sunsoft, por último, también tuvo su hueco en este ECTS. Como muestra valgan los nombres de **Speedy Gonzales, Superman-The Death & Return of Superman** (un cartucho que indaga en la reciente "muerte" del hombre de acero), **The Pirates of Dark Water** (del que ya os hemos dado algún dato anteriormente) y el deportivo **Super Ice Hockey**, todos para Super Nintendo.

La próxima cita del ECTS será en otoño, y allí estaremos una vez más para contaros todo lo que os pueda interesar.

Mega Man y Street Fighter II dan el salto a la pantalla

CAPCOM CONVIERTE A SUS ESTRELLAS EN ACTORES DE LUJO



Dos de los títulos emblemáticos de **Capcom, Mega Man y Street Fighter II**, van a convertirse dentro de unos meses en estrellas de la pantalla. Esta fantástica noticia ha sido posible gracias al **acuerdo** al que ha llegado recientemente esta compañía con **Bandai America y Sony Music Entertainment**, que posibilitará que ambos programas sean llevados a la **televisión y el cine** respectivamente.

En el caso de **Mega Man**, el héroe azul protagonizará este **otoño** una **serie de dibujos animados para televisión** basada en sus aventuras. Esperemos que sus primeros episodios no tarde mucho en aparecer por aquí.

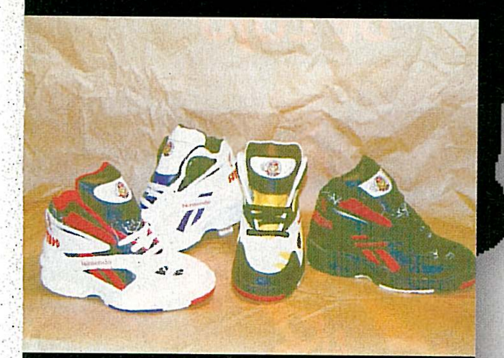
Los luchadores de **Street Fighter II**, por su parte, darán el salto a la pantalla grande hollywoodiense con una **película de acción** cuyo presupuesto rondará la bonita cifra de **34 millones de dólares**. Un magnífico anime, sin duda.

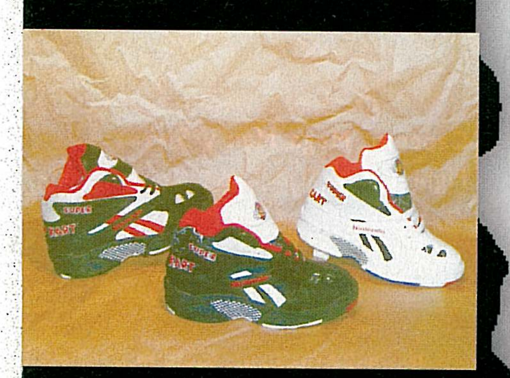
Con semejantes actores, los resultados seguro que serán espectaculares. Ya estamos deseando verlos...



Saldrán a la venta a finales de verano

PRONTO PODRÉIS CALZAROS UNAS NINTENDO



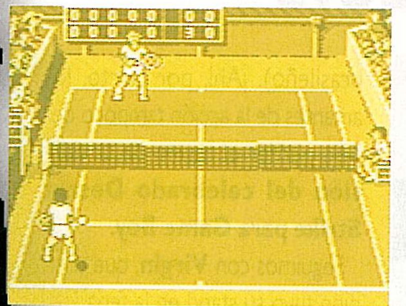


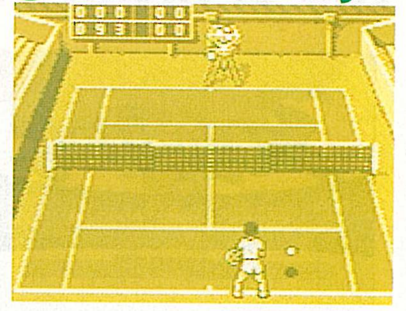
Estas bonitas zapatillas deportivas que veis en la fotografía forman parte de la **línea de calzado Nintendo,** un nuevo producto que saldrá a la venta en nuestro país aproximadamente **en los meses de septiembre u octubre** y que será **distribuido en exclusiva por MXM Distribuciones.**

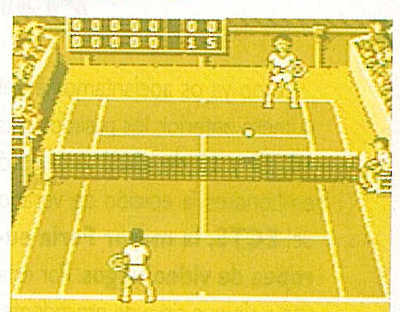
Por el módico precio de **6.500 pesetas** podréis vestir vuestros pies con unas botas que llevarán el nombre de vuestra consola favorita y **la imagen del inigualable Mario en la solapa**. Además, por si ése no fuera suficiente aliciente, el calzado Nintendo presentará un **moderno diseño americano realizado en piel,** con lo cual pisaréis con más estilo que nunca. Ya sabéis, pronto podréis lucir el estilo de vuestras Nintendo.

Versión Game Boy del juego que lleva su nombre

Connors gana su mejor título







El mejor tenis del mundo va a estar presente **en las pistas de la Game Boy** gracias a **Ubi Soft** y su última novedad, **Jimmy Connors Tennis.** Después de su debut en Super y N.E.S., el gran campeón estadounidense presenta ahora en la portátil un juego con el que podréis **disputar los más prestigiosos torneos del circuito mundial** sin salir de vuestra portátil. Incluso tendréis la oportunidad de jugar apasionantes partidos con un amigo si os hacéis **con un Game Link.**

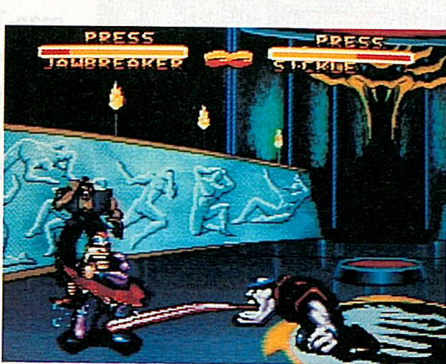
Jimbo se merecía un título con su nombre. Ahora sólo nos queda esperar que aparezca lo antes posible en nuestro país.

Double Dragon V, Troy Aikman NFL Football y Fun'n'Games

Tradewest dio a conocer sus próximas novedades

Dentro del plan de **lanzamientos de Tradewest para los próximos meses,** se encuentran títulos como **Double Dragon V, un juego de lucha** que supondrá un nuevo capítulo en la historia de los hermanos Billy y Jimmy Lee. Los aficionados **al fútbol americano,** por su parte, sabrán apreciar las cualidades de **Troy Aikman NFL Football,** un simulador que tendrá el nombre del famoso jugador como principal garantía. Finalmente, **para los más pequeños** Tradewest tiene preparado **Fun'n'Games,** un cartucho con el que los niños entre 4 y 8 años podrán, entre otras cosas, **pintar y componer diversas melodías musicales.** Esperamos que muy pronto podamos disfrutar con todos ellos.



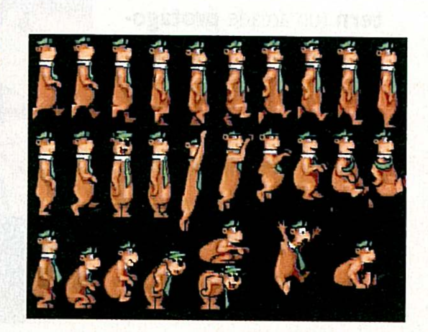


Double Dargon V

Yogi Bear y Empire Soccer, sus próximos lanzamientos

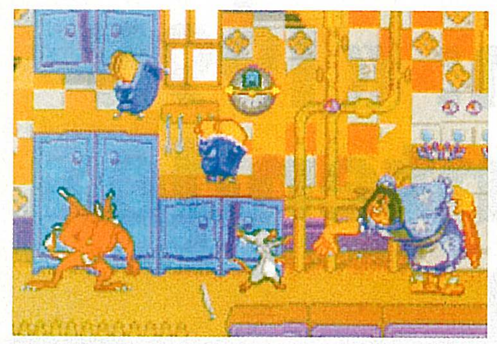
Arcadia prepara un verano caliente

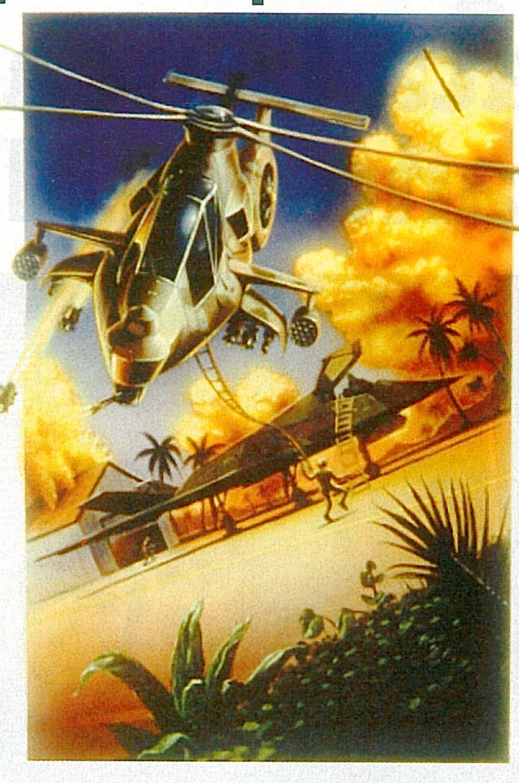
Entre los lanzamientos previstos por **Arcadia** para los próximos meses se encuentran dos títulos que prometen pegar muy fuerte. En primer lugar, **Yogi Bear, un cartucho de plataformas** protagonizado por el conocido oso de los dibujos animados. Y en segundo, **Empire Soccer, un programa futbolero** que se une a la ya larga lista de juegos surgidos al amparo del Mundial.





La compañía inglesa prepara nuevos títulos
Gremlin se pone las pilas

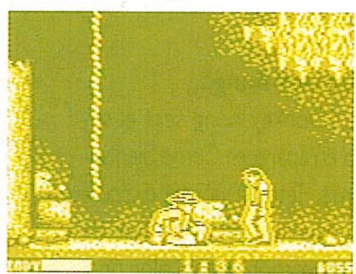

Little Divil

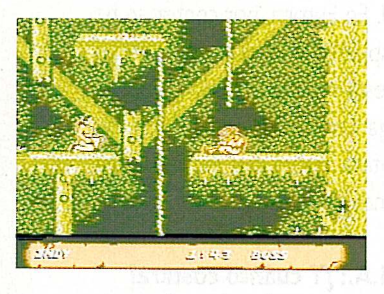


La máquina de hacer juegos está a pleno rendimiento en la **factoría Gremlin.** Entre los cartuchos que prepara para los meses venideros se encuentran títulos como **Jungle Strike,** secuela del famoso Desert Strike que se desarrollará en Centroamérica, **Little Divil,** juego de plataformas que tendrá como protagonista a un diablillo, **y Top Gear 3000,** que transportará el mundo del automovilismo al siglo XXIV.

Por cierto, se rumorea que están trabajando en el **Nigel Mansell's Indycar Racing.** ¿Será cierto?

Indiana Jones y la Última Cruzada ya está a la venta
Indy se la juega en N.E.S. y Game Boy

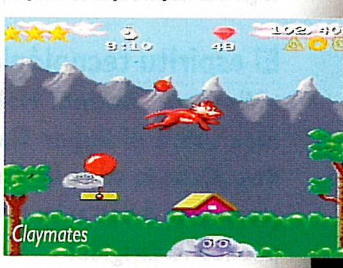


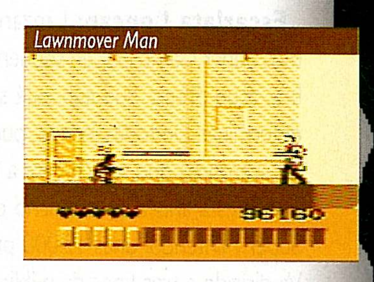


Los amantes de las aventuras cinematográficas ya tienen a su disposición la adaptación que **Ubi Soft** ha hecho **para N.E.S. y Game Boy de Indiana Jones y la Ultima Cruzada,** tercera entrega de la trilogía del aventurero profesor. La llegada del indomable Indy a estas dos consolas Nintendo está presidida por **las plataformas,** que acompañan a nuestro héroe a través de **seis apasionantes niveles.** Por supuesto, esperamos daros buena cuenta de ambas en los próximos números de vuestra revista favorita.

Vienen de la mano de Sony
Tres éxitos para el verano

Sony tiene previsto que **a mediados de verano (julio-agosto) estén en la calle tres nuevos títulos.** A saber: **Claymates para Super, y Lawnmover Man y Battletoads & Double Dragon para Game Boy.** El primero de ellos será un cartucho de plataformas realizado **con la técnica Claymation,** que recrea la forma y movimientos de objetos de barro. Lawnmover Man estará basado en los escarceos con la realidad virtual que pudimos ver en la película **El Cortador de Césped,** mientras que Battletoads & Double Dragon será un beat'em up en el que compartirán pantalla y enemigos **las famosas tortugas con los hermanos Billy y Jimmy Lee.**


Claymates


Lawnmover Man

Super Nintendo + 2 mandos + FIFA Soccer = 23.900 ptas.
ATENCIÓN A ÉSTA OFERTA



Atención, amigos nintenderos, porque tenéis ante vosotros una ocasión única. Si dentro de vuestros planes entra el compraros una Super Nintendo y además os gusta el fútbol, estáis de enhorabuena. Cuando leáis estas líneas **ya debe haber salido a la venta el nuevo FIFA Pack,** un lote **distribuido por Nintendo España** en el que **se incluye una Super, dos pad y el FIFA International Soccer,** sí, ya sabéis, ese cartucho que está considerado como uno de los mejores simuladores de fútbol del momento.

Esta oferta, que ya de por sí resulta atractiva, se convierte en una auténtica ganga para vuestros bolsillos cuando se descubre que **el precio del conjunto es de 23.900 pesetas.** Pocas veces se dan oportunidades como ésta: la 16 bits de Nintendo y uno de los juegos más buscados a un precio lo suficientemente asequible como para no dejarla escapar.

Hablamos con la directora de marketing de Nintendo España

Escarlata Loncan: «1995 será el año de Nintendo»

Si quieres saber de qué va el Super Game Boy, qué es lo último que se conoce sobre el Proyecto Realidad, en qué está trabajando ahora mismo Nintendo y hacia dónde camina la compañía de Mario, lo mejor sería que no te perdieras esta entrevista. Escarlata Loncan, directora de marketing de Nintendo España, te desvela todos esos interrogantes en 4 páginas cargadas de información de última hora y alguna que otra primicia.



Escarlata Loncan tiene una larga carrera a cuestas en asuntos de marketing. El cine, luego ERBE y ahora Nintendo España, donde ocupauno de los cargos más ressponsables de toda empresa: directora de marketing.

El espíritu tecnológico

Nintendo Acción: Hablemos sobre el Super Game Boy. ¿Cuándo sale a la venta?, ¿cuánto va a costar? y ¿a qué público va dirigido?

Escarlata Loncan: Lanzaremos Super Game Boy en septiembre, a un precio que aún está sin determinar. De todas formas, puedo avanzaros que se acercará a lo que cuesta ahora un cartucho de Super Nintendo: unas 12.000 pts. Va dirigido a tres tipos de público: aquéllos que tienen Game Boy y Super Nintendo, aquéllos que tienen Game Boy y no saben qué 16 bits comprarse, y aquéllos que tienen Super pero no portátiles y ven la oportunidad de jugar con los cartuchos GB en su 16 bits.

N.A.: ¿Qué previsiones de venta tienen?

E.L.: Creemos que se puede vender muy bien. Hemos estimado unas 50.000 unidades entre septiembre de este año y enero del 95.

N.A.: ¿Qué juego será el primero en utilizar los 256 colores de Super Game Boy?

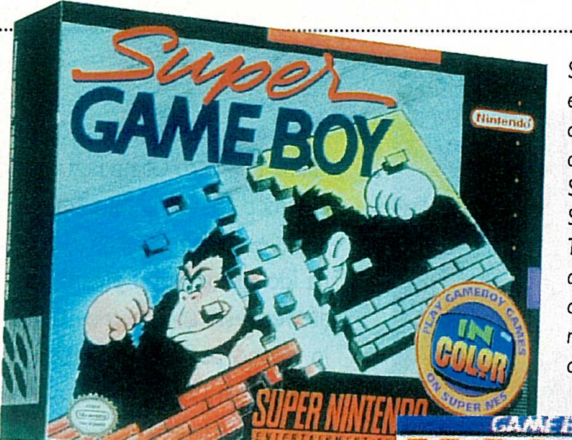
E.L.: Tetris 2.

N.A.: Creíamos que iba a ser Donkey Kong...

E.L.: Donkey Kong será el segundo en aparecer. Como bien supondréis, Tetris 2 ya está disponible en Estados Unidos y en Japón, pero en versión monocolor portátil. En Europa, por contra, se ha pospuesto el lanzamiento porque se está reprogramando para que salga con todos los colores en pantalla. Habrá que esperar hasta el mes de julio.

N.A.: ¿Y cuánto costará?

E.L.: Creo que lo mismo que un cartucho de Game Boy, es decir, entre 4.000 y 5.000 pts. Al alcance de cualquier bolsillo.



Se había pensado en Donkey Kong como primer juego diseñado para Super Game Boy. Se le ha adelantado Tetris 2, pero aún así estamos deseando ver a este monstruo en 256 colores.

N.A.: Hemos oído por ahí que hay planteado un Proyecto X para principios de 1995. ¿Puede confirmarlo?

E.L.: Sí, pero en este momento no puedo deciros nada. Tan solo que sepáis que no se trata de una Super Nintendo, ni de un paso intermedio entre ésta y el Proyecto Realidad, ni tiene que ver con nada. Será una máquina de jugar, una máquina muy buena que saldrá en Japón durante el primer semestre de 1995. O sea que hablamos de un año... o más.

N.A.: ¿Cuándo se podrá ver algo del Project Reality?

E.L: En el CES de Chicago. Allí veremos Killer Instinct y un prototipo de la máquina recreativa. Parece que Nintendo va por delante de los planes y que la gente está muy entusiasmada. A finales de año se comercializará la recreativa, y es bastante probable que para los últimos meses del 95 se venda en España la versión PR doméstica. Aunque seguimos sin ver nada de ella.

N.A.: ¿Ha dicho Killer Instinct?, ¿ése será el primer juego que salga para PR?

E.L.: Sí, además es Rare la compañía que se está encargando de su programación. Y desde luego, será el primero pero no el único. Por lo que sabemos, el PR saldrá arropado por una buena cantidad de cartuchos.

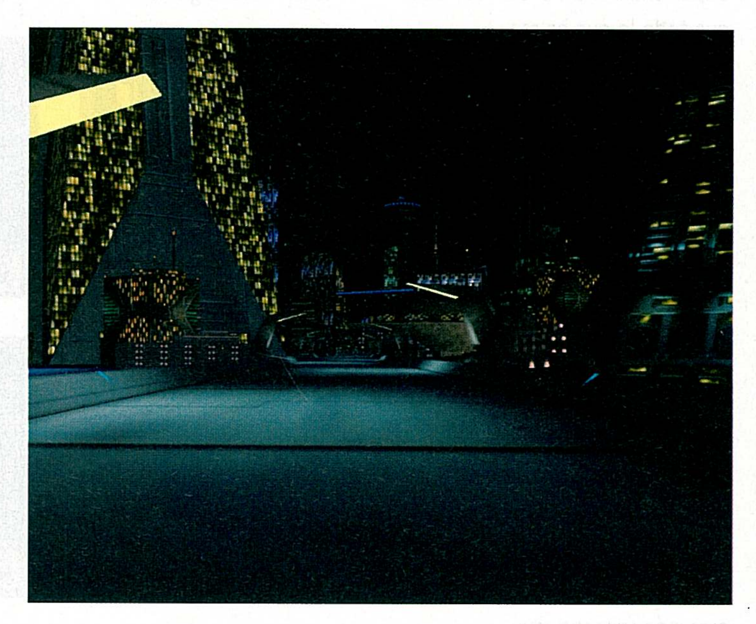
N.A.: ¿Quién podrá programar sobre PR?

E.L.: Según nuestras noticias, cualquiera de los actuales licenciatarios de Nintendo podrá presentar proyectos para programar en Proyecto Realidad. La mecánica será la misma que en el caso de Super Game Boy. Se le dan las especificaciones técnicas a cada grupo de programación y ellos se encargan de hacer el mejor trabajo.

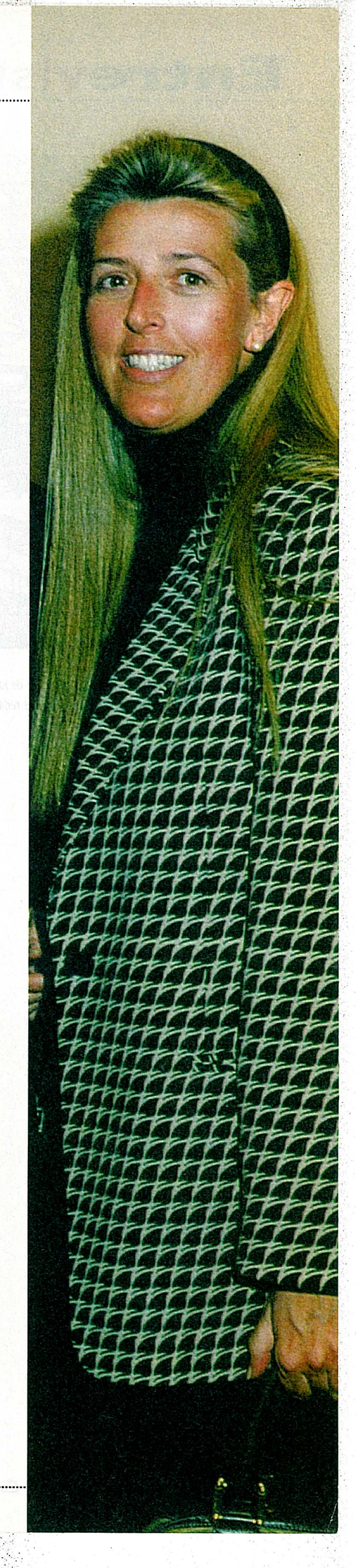
N.A.: Nintendo no permitía la utilización de palabras como Killer en la carátula del juego, ¿han cambiado tanto las cosas?

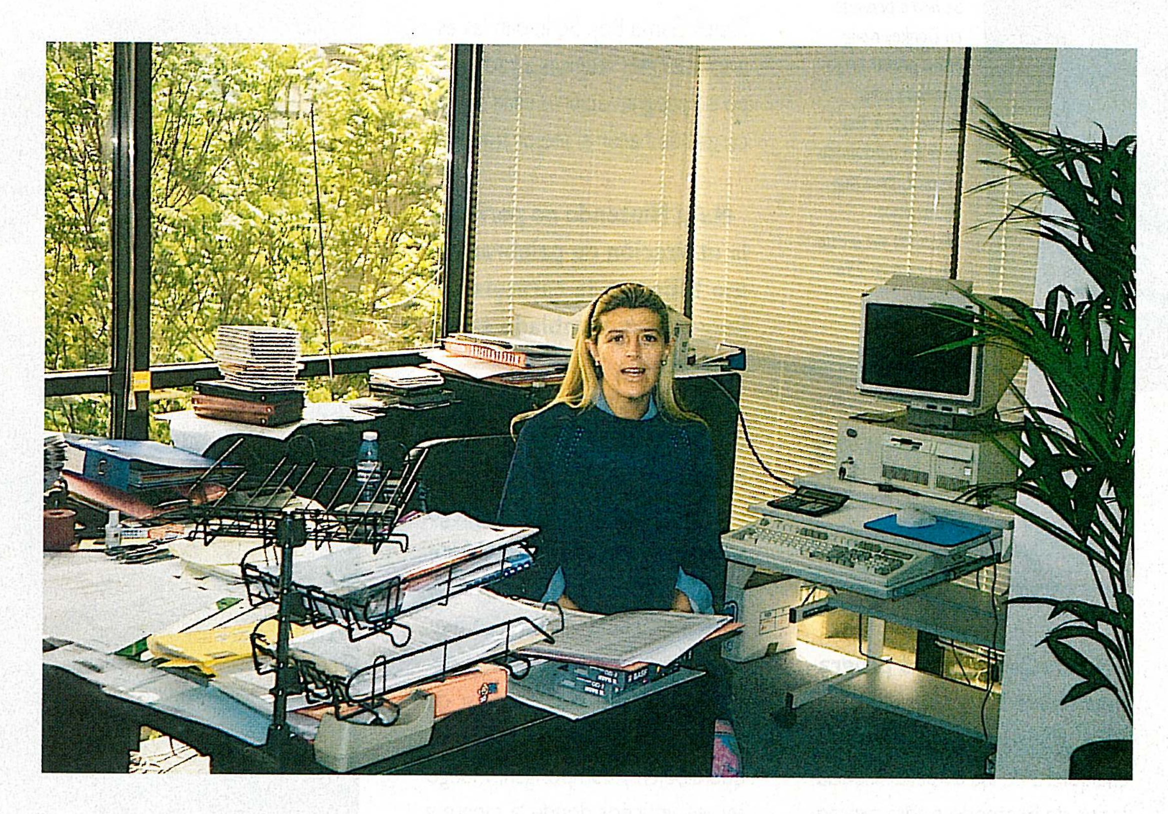
E.L.: Nintendo seguirá con la misma política, y hasta donde yo sé y aunque el título pueda parecer fuerte, no creo que el juego sea excesivamente violento. Nintendo es muy cuidadoso en ese aspecto. Prefiere vender algo menos y no abanderar cartuchos desagradables. No puedes tratar de educar a los niños con juegos para que dibujen y compongan, y luego sacar cartuchos donde la sangre y los corazones estén a la orden del día. Es una simple política de coherencia.

• En mi opinión, el sistema de clasificación por edades -cuya regulación en España es algo que casi damos por hecho- conseguirá que al final haya más violencia en los videojuegos."



Sólo un pequeño ejemplo de las maravillas que se pueden hacer (y ver) con una estación de trabajo Silicon Graphics. Ahora, aplicadle la tecnología Nintendo.





Un espléndido despacho, con vistas al Paseo de la Castellana, fue el lugar en el que se realizó la entrevista. Escarlata pudo hacer un hueco en su apretada agenda para recibir a este humilde redactor en prácticas.

N.A.: ¿Zanjado el soporte CD para Proyecto Realidad?

E.L.: Sí. No sé si al final será un accesorio más, pero lo cierto es que Nintendo ya se ha decantado por el cartucho. El CD tiene una memoria prodigiosa, pero está demostrado que la velocidad de acceso es ridícula. Por eso hemos decidido ir al cartucho y tener gran capacidad sin perder en velocidad. Además, siempre se dijo del CD que era mucho más barato de reproducir que un chip, y que por tanto los precios serían más bajos. Y me parece que eso no se está notando en absoluto.

N.A.: ¿Cuánto costará un cartucho para PR?

E.L.: Lo único que se sabe es que la máquina costará alrededor de los 250$,. De todas formas, no creo que Nintendo apueste por cartuchos de 20.000 pts, porque eso termina siendo frustrante y nosotros queremos mantener la fidelidad de los chavales.

N.A.: ¿Cómo va a afectar a Nintendo el lanzamiento de otras máquinas de 32 bits?

E.L.: A riesgo de parecer prepotentes, que no lo somos, Nintendo es la única compañía que va por un camino distinto al resto: una máquina de 64 bits, sobre cartucho y de última tecnología. La experiencia me ha demostrado que todo lo que ha sacado Nintendo ha funcionado, y que jamás se ha estrellado con nada. Sony, por ejemplo, es una empresa monstruosa, pero se estrelló con el Beta cuando era mejor que el VHS. 3DO es una máquina estupenda, pero el niño no quiere una máquina maravillosa, sino juegos, prestaciones y mucho apoyo alrededor. Además, todas esas máquinas son muy caras e incompatibles entre sí, lo que me hace pensar que al final todo se reduce a un problema de juegos y rentabilidad. Es así de simple.

N.A. Para terminar este apartado, hablemos de Game Boy, porque parece que éste está siendo su año...

E.L.: Mucha gente había firmado el acuerdo de defunción de Game Boy, pero Game Boy no es una moda pasajera. Nuestra máquina es muy popular y, además, ha ido ajustando su precio para afrontar este año de crisis: no es lo mismo pagar 8.500 por una consola que 19.000. Por otro lado, cada vez más adultos están entrando en los videojuegos, y el Game Boy se ha convertido en un walkman o en un libro que todos llevamos cuando vamos de viaje.

El software del futuro

N.A.: Hablando de dinero, ¿bajará el precio de los cartuchos?

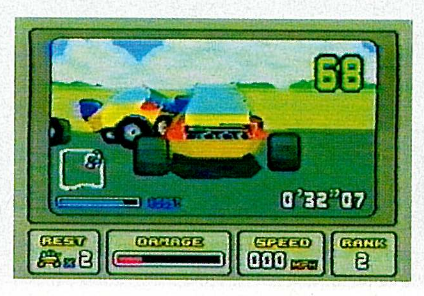
E.L.: Creo que en este año no habrá bajadas significativas. Sobre todo por el problema de siempre, que el chip es muy caro... Lo que sí empieza a haber es una línea barata de títulos, con juegos que ya llevan un buen tiempo a la venta.

N.A.: ¿Y no sería una solución fabricar los cartuchos en Europa para así ahorrar tiempo y dinero?

E.L.: No creo que de momento vayan a cambiar las cosas y que Nintendo deje de fabricar en Ja-









Dicen que Miyamoto está reprogramando Stunt Race FX, que la base de Argonaut gustó mucho, pero que aún se podía hacer muchas más cosas con este prodigioso chip.

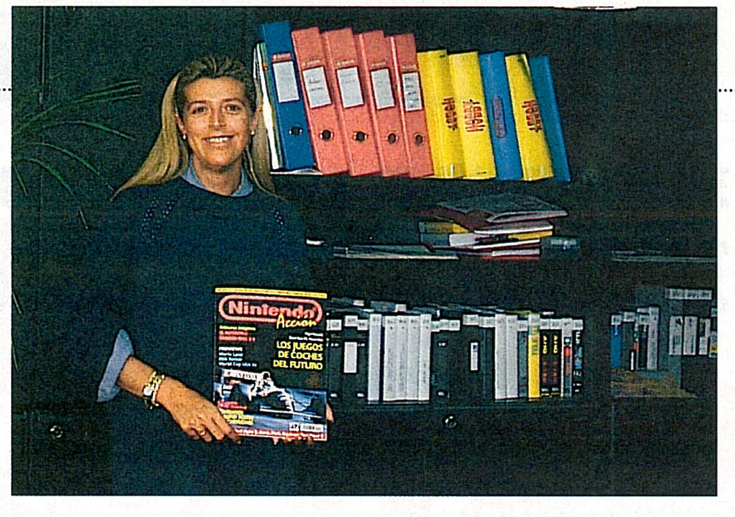
pón. Sabéis que ellos controlan mucho la producción, que el control de calidad es exhaustivo -el porcentaje de cartuchos defectuosos es nulo- y que, por lo que sé, no quieren perder ese "privilegio".

N.A.: Por cierto, ¿cómo son las relaciones entre Nintendo España y Nintendo Japón?

E.L.: Muy buenas. Nintendo Japón es una compañía muy japonesa, o sea que sólo tiene a cinco o seis señores que hablan inglés, y eso dificulta un tanto las comunicaciones. Pero sí, son muy eficientes. Respecto a Nintendo América, pues es una compañía japonesa en los Estados Unidos. Allí la gente funciona, y muy bien, por cierto. Y no es que vaya por libre, es que es una empresa gigantesca y muy rentable. Nosotros dependemos en el día a día de Nintendo Alemania, que es un poco el centro de Nintendo Europa, filial a su vez de Nintendo Japón.

N.A.: Cambiando de tercio, ¿cómo reaccionará Nintendo ante la llegada de arcades violentos?

E.L.: Creo que es muy sencillo. Como Nintendo debe aprobar todos los juegos que salgan para sus máquinas, se reserva la posibilidad de decir hasta aquí sí y el resto no. Sabe que no es tan comercial y que está perdiendo ventas, pero



Somos su revista preferida, que no lo dudéis, que en Nintendo nos tienen mucha estima. Será por eso de que somos oficiales, y hasta licenciados...

"Por regla general, la gente se compra engañada los cartuchos piratas. No saben que puede estropearte la consola, que son una basura y que encima frustra".

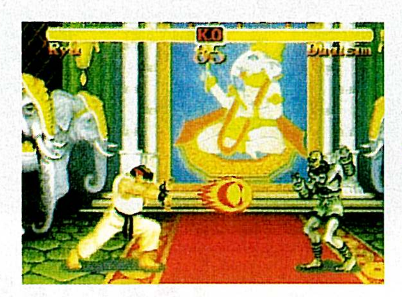
prefiere sacar juegos divertidos sin que haya charcos de sangre.

N.A.: ¿Cree entonces que Mortal Kombat 2 no tendrá modo Gore?

E.L.: No he visto aún el juego, pero lo dudo. No sé si ahora con la clasificación por edades se podrá controlar algo más.

N.A.: Pero ese ranking por edades ¿llegará a España?

EL: Creo que sí. En Inglaterra están a punto de utilizarlo y muchos licenciatarios están ya preparados. Lo que no sé es si será del todo positivo, pero bueno.





Las visteis antes aquí. Las primeras imágenes de SSF II 32 megas están frente a vosotros y parecen decir a gritos: ¡Tengo más colores!

N.A.: Pensando en el futuro, hay dos cartuchos que están en boca de todos: Super Street Fighter II y Stunt Race FX. ¿Sabe cómo andan?

E.L.: Super Street Fighter II estará disponible en navidades. Y suponemos que Stunt Race FX estará en la calle en septiembre.

N.A.: ¿Y es cierto que están reprogramando Stunt Race?

E.L.: Sí, parece ser que han cogido la base del juego y le han añadido un montón de mejoras. Iba a salir en junio, pero como veis se ha retrasado.

N.A.: Otro título muy buscado por el público Nintendo es The Secret of Mana.

E.L.: Secret of Mana estará con vosotros a finales de año, probablemente en español. Ahora mismo estamos en conversaciones con Nintendo y Square para tratar de que llegue traducido.

N,A,: Ah, que no se nos olvide, lo del juego de Carlos Sainz está tan complicado como parece...

E.L.: No creo que de momento tengamos un juego con Carlos de protagonista. Lo que sí habrá es un Stunt Race patrocinado por él. En un futuro lejano sí es más probable. Sainz ya empieza a ser popular en Japón, y eso es importante.

Los noticiones de la entrevista

*• **Tetris 2 será el primer cartucho diseñado para Super Game Boy,** es decir, con 256 colores. Saldrá en julio y será un lanzamiento simultáneo en Europa dos meses antes que el Super Game Boy. El siguiente cartucho de este tipo será **Donkey Kong**. Ambos costarán lo mismo que un cartucho actual de Game Boy.*

*• **Hay planteado un proyecto X para el primer semestre de 1995**. Algunos rumores apuntan a la posibilidad de que se trate de una consola portátil de 32 bits, pero Nintendo ya se ha aprestado a desmentirlo cuanto antes. Será otra cosa...*

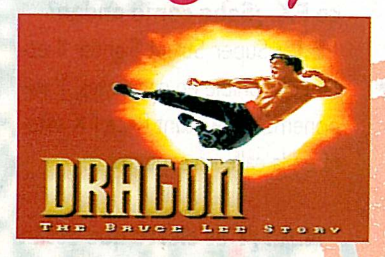
*• **El primer juego que saldrá para Proyecto Realidad se llamará Killer Instinct** y lo desarrollará **Rare Software.** Veremos algo de él en el CES de Chicago. Se realizará sobre una placa de recreativa desarrollada por Nintendo y Silicon Graphics.*

*• **Super Street Fighter II Turbo saldrá a la calle en Navidad.** Están reprogramando **Stunt Race FX** y se espera que esté a la venta en septiembre. Por cierto, estará patrocinado o esponsorizado por **Carlos Sainz.***

*• **Secret Of Mana estará disponible en español a finales de año.** Eso es al menos lo que se pretende. Pero debéis tener en cuenta que hace falta pedir 60.000 cartuchos para que Square acepte traducirlo...*

PRIMERAS IMÁGENES

Dragon, la historia de Bruce Lee (Virgin Interactive)





Increíbles movimientos. Bruce Lee no llegó a moverse tan ágilmente en ninguna de sus pelis.



Estáis de suerte, fanáticos. Este mes váis a ser testigos de **las primeras pantallas del que dicen será el juego de lucha mejor animado de la historia.** Pero no os pongáis nerviosos, porque **Dragon** no estará en la calle hasta septiembre. El cartucho -que es una apología definitiva de los arcades de golpes-, vive en Virgin por ahora, pero piensa trasladarse con sus 16 megas a la Super Nintendo.

Dragon vendrá subtitulado como **La historia de Bruce Lee** y será una versión excepcional de la película estrenada hace unos meses y que pronto llegará al vídeo.

El juego saltará a la arena de los 16 bits estilizando el modo **"uno contra uno"**. A lo Street Fighter II, sin tapujos. ¿Las diferencias? Bien, nuestro hombre se llamará Bruce Lee. Será grande, muy grande, estará bien, muy bien definido y tendrá unos movimientos de órdago. Fáciles, suaves, rápidos y perfectamente marcados. Siempre manejaremos a Bruce, al menos en lo que toca al modo historia: un inefable guión extraído del film con personajes de sobra conocidos en liza. Pero también habrá **modo dos jugadores,** y hasta posibilidad de participar en dos tipos de "torneos": el referido e historiado y los combates individuales.

Bruce chillará mucho. Los sonidos FX se lo permitirán. Todo muy al estilo de las películas de chinos. Además, tendrás **tres niveles de velocidad** a tu disposición: Normal, Turbo y Maniac. Prometedor.

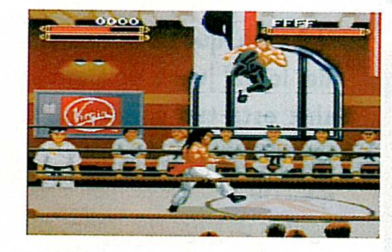
Pronto nos veremos las caras, Bruce Lee.

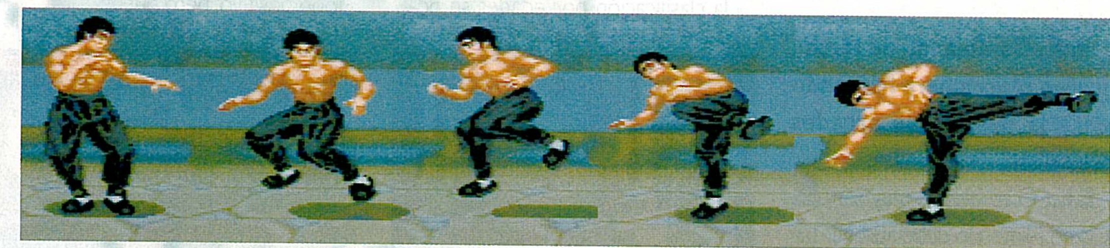




Caras conocidas. En el juego encontraréis los mismos rostros que en sus películas...







La fiebre futbolera nos ha dejado a todos con cara de esférico

¡¡ROMPEDOR!!

Ha sido el mundial, claro. Su incidencia nos ha machacado este mes. Con Striker, con miles de balones, con jugadas, con estrategias, con cambios de entrenador, con simuladores y con arcades. Enhorabuena si os apasiona el fenómeno. Y lo sentimos mucho por las amas de casa que gustan de jugar a ser consoleras entre culebrón y culebrón. Este mes nos ha roto el fútbol. **FIFA Soccer, World Cup USA, Sensible Soccer, Champions World Cup Soccer y los esperados Kick Off 3, Empire Soccer y World Cup Striker** han podido con nosotros. Nos han contagiado la fiebre por el balón. Y algunos estamos con la temperatura a punto de hacer saltar el mercurio. Gracias a todos. Especialmente a las compañías que tantos esfuerzos han hecho para crear estos cartuchos tan magistrales.

¿SABÍAS QUE...

En los ambientes económicos yankees corrió como la espuma la noticia de que **Williams se había comprometido en exclusiva para trabajar con Nintendo y su Proyecto Realidad** y eso hizo bajar las acciones de **Acclaim** en la bolsa? Y ahora la pregunta, ¿porqué? Pues porque Acclaim era la única licenciataria de los juegos de Williams para recreativa. A saber: **Mortal Kombat, NBA Jam...** Y a pesar de que se trata de una compañía muy fuerte, perder este tipo de licencias la ha hecho bajar algunos enteros.

Pero Acclaim no está dispuesta a bajar la guardia. De hecho la compañía americana tiene ya preparado su nuevo **Mortal Kombat 2** -todavía en colaboración con Williams. y un montón de nuevos y prometedores proyectos que nos sorprenderán.

EL LANZAMIENTO

TU GRUPO DE PORTAVIONES SE DIRIGE AL SECTOR ROJO PARA AYUDAR A CUMPLIR LA ORDEN DEL PRESIDENTE DE ZONA "NO-VUELO". ¡ES UNA SITUACION DE COMBATE! ESTE ESPACIO AEREO ES ZONA DE NO-FUEGO. SE SUPONE QUE TODO AVION QUE ENTRE EN EL TIENE INTENCIONES HOSTILES. ACTUA CON PRECAUCION. TU GRUPO TAMBIEN PUEDE SER USADO PARA ACTUAR COMO APOYO AEREO EN



Lo prometido es deuda. Dijimos que **Turn & Burn** iba a tener **los textos en castellano,** y así será. Lo podréis ver y leer en cuanto os hagáis con el cartuchito. Y que conste que sentimos haberos preocupado más de lo debido. Y que las pantallas de nuestra review de este juego salieran en inglés: sólo teníamos la versión yankee, muchachos. En todo caso ahí van algunas pantallas en hispánico. Para qué sepáis qué aspectos del juego (la mayoría) están traducidos y qué otras cosas (técnicas o del avioncillo en sí, las menos) no lo están. Sigue siendo un buen detalle de **Absolute.** Que estos chicos se mojen en cartuchos que apenas necesitan interpretación es de agradecer tanto para los que suscriben, como para los que lo jugaremos. A ver si pronto le salen imitadores. Muchos lo estamos deseando.

¡Qué Flash!

Al principio sólo fueron rumores, pero ahora parece que la cosa se confirma. **Super Street Fighter II** *estará en este país en navidades, sobre una placa de* **¡32 megas!** *y un sabor a recreativa inconfundible. Ahí es nada, cuando todos creíamos que los 24 megas de Super Metroid iban a causar conmoción, llega Capcom y plasma todo lo que sabe del mundo de la lucha en un placón de 32 megabits. ¿Os imagináis lo que cabe ahí dentro? Pues os vamos avanzando algo: vamos a tener* **más colores simultáneos en pantalla**. *¿¿Será posible?!*



Tienen que salir. Podremos esperar un mes, dos o un año. Pero hay ciertos juegos que no se pueden quedar en la privilegiada mente de un programador. Porque tienen el éxito asegurado.
He aquí los diez juegos que más buscamos:

1. - **F-Zero 2** - Project Reality
2. - **Super Mario V** - Project Reality
3. - **Super Mario Kart 2** - Super Nintendo o Project Reality
4. - **Stunt Race FX** - Super Nintendo
5. - **Super Street Fighter 2** - Super Nintendo 32 Megas
6. - **Mortal Kombat 2** - Super Nintendo
7. - **Super Castlevania V** - Project Reality
8. - **StarWing 2** - Super Nintendo
9. - **Clayfighter 2** - Super Nintendo
10. - **Jurassic Park 2** - Super Nintendo

MOVIDA INTERNACIONAL

Bueno, parece que los amigos de la NES siguen estando de enhorabuena, al menos en Japón. Durante este mismo mes saldrá a la venta **Adventure Island 4**, la continuación de las geniales aventuras de Master Higgins para los 8 bits. Será tan musical, marchoso y plataformero como siempre, sólo que ahora ya tiene pista para dar y tomar. En la Tierra del Sol Naciente dicen que a la NES le queda mucha vida por delante.

• A ver quién es el guapo que lo sabe. Resulta que aún **no hemos dado con todos los "jugadores secretos" que caben en NBA Jam.** Nos han soplado que falta una bella muchachita, una cheerleader con pompones y todo, por saltar a la cancha. ¿Cuál es la clave? Enviadme la combinación secreta y os daré un regalito.

• El estreno **Microprose** en España se llama **Chaos Engine,** Soldiers of Fortune para el mercado americano. Se encarga de su distribución oficial la poco prolífica en lanzamientos consoleros Proein, y lo cierto es que esta vez ha dado en el clavo. Mis felicitaciones desde aquí, pero la cosa no va por ahí. Ha llegado a mis oídos que el desembarco Microprose quizá tarde más de la cuenta. Que a lo peor hasta ni llega. Sería un terrible error no lanzar títulos como **Tinhead** o el esperadísimo **Star Trek: The New Generation.** Y ya que me pongo, también me haría bastante ilusión saborear la versión PAL de **Super Strike Eagle,** un simulador pasado a arcade y marcado por el Modo 7.

• Y ahora una de **Proyecto Realidad.** Ya sabréis (o estáis a punto) que el juego que va a estrenar tan poderosa tecnología es **Killer Instinct,** una de lucha fabricada por la **ex-Ultimate Rare,** y que la primera prueba de contacto va para el CES de Chicago (empieza este mismo mes). Lo que seguramente no sabréis es que Nintendo acaba de asegurarse la participación en este proyecto de otro insigne de la programación llamado **DMA**. Entre sus maravillas, Lemmings, Blood Money, y un increíble cartucho para SNES del que aún no se sabe ni el nombre.

• **Miyamoto** es el hombre. El creador de Mario, Zelda y los monstruos más vendidos de Nintendo se está encargando de ajustar las preferencias de la compañía nipona sobre **Stunt Race FX**. Y no es que el trabajo de Argonaut no dejara satisfechos a los jerifaltes, es que pensaron que la segunda generación de FX podía dar más de sí todavía.

Juan Carlos García.

DESDE MI PANTALLA

La avalancha de **juegos de fútbol** que está llegando a la Super Nintendo de un tiempo a esta parte y el mayoritario interés que despierta este género en el público aficionado a los videojuegos, obliga a **hacer una reflexión** más pausada acerca de novedades de tanto relumbrón como las aparecidas recientemente.

Dejando a un lado los fríos datos técnicos, puntuaciones y demás, creo que a todos aquellos que estéis pensando en este momento qué juego compraros quizá os pueda ayudar escuchar la opinión de alguien que, sin considerarse un experto en la materia (ni más ni menos que cualquiera de vosotros), os puede aportar la experiencia de **haber probado todos los últimos lanzamientos.** En concreto, voy a centrar mis palabras en las que, de momento, quizá sean las tres estrellas del firmamento futbolístico actual en los 16 bits de Nintendo: **FIFA International Soccer, World Cup USA 94 y Sensible Soccer.**

Comenzando con el **World Cup,** sin duda lo que más llamó mi atención desde el primer momento fue el **amplio menú de opciones** de que dispone, llegando hasta detalles como la posibilidad de poner en práctica jugadas ensayadas. Además, el participar en una competición paralela al mundial verdadero, tanto en desarrollo como en participantes, puede resultar bastante divertido ahora que se acerca la fecha de su comienzo. En el aspecto negativo, pienso que lo más flojo de este cartucho es el factor jugabilidad, sobre todo a la hora de concretar las jugadas de gol.

FIFA International Soccer, por su parte, tiene la ventaja de ser un juego que entra por los ojos: Seguramente pasará algún tiempo hasta que veamos un **simulador que supere el realismo que poseen las animaciones de este cartucho.** Eso, y el ritmo trepidante que impone en los partidos, con ocasiones de gol casi continuas, son los aspectos que yo destacaría por encima del resto. En el "debe" tengo que anotar el difícil control de los jugadores, así como una sensación que, aunque no es compartida por algunos compañeros, no puedo dejar de tener cuando juego: no me parece que sea yo el dueño de lo que veo en pantalla, la acción a veces supera a mi manejo.

Para el final he querido dejar deliberadamente a **Sensible Soccer**, el que considero que es, de largo, **el mejor programa en cuanto a jugabilidad y facilidad de control se refiere.** El hecho de que sea un arcade y de que los gráficos no sean en absoluto espectaculares quizá le resta mucho público, pero os confieso, sin ánimo de ser partidista, que es el juego con el que mejores ratos he pasado de todos los que he podido probar hasta hoy en día.

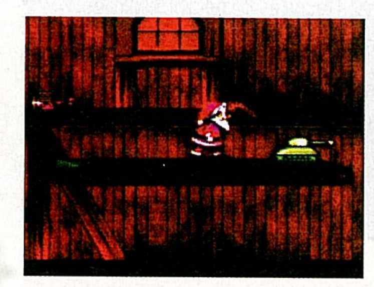
Javier Abad

¿Qué pasa en Japón?

SUNSOFT CONTRAATACA

¡Menudo chollo que tienen los chicos de **Sunsoft** con la **Warner**! Y como muestra, un botón. Sunsoft ya nos trasladó al paraíso de la Warner con cosillas como **Bugs Bunny, Daffy Duck, Tazmania, Correcaminos, Speedy Gonzalez...** pero ahora quiere hacer lo propio con un regimiento que encabeza **Porky**, y que tiene a **Silvester & Twety, Road Runner 2, Looney Tunes coloring Book** (suponemos que será como una especie de Mario Paint) y ¡atentos chavales! **Looney Tunes Basketball**, como sus grandes estandartes.

Además Sunsfot ha firmado una especie de contrato con **Cryptkeeper** para llevar a Super Nintendo dos títulos de máxima originalidad: **Tales from the Crypt,** un pinball excelente, y **Daze Before Christmas**, un arcade que tiene como protagonista a Papa Noel, quien pasará mil y una aventuras en busca de su Trineo.



Daze Before Christmas

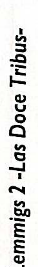


Porky Pig

¿Qué está programando?

PSYGNOSIS





Lemmigs 2 -Las Doce Tribus-



¿y en U.S.A.?

MOVIDÓN CAPCOM - DATA EAST



El veredicto de la corte californiana ha dejado por fin claro el asunto: **la razón es para Data East.** Ah!, ¿que no sabéis lo que ha pasado? Pues todo un follón que ahora os vamos a contar. Resulta que **Capcom denunció a Data East** porque la compañía de Street Fighter II entendía que la recreativa **Fighter´s History** vulneraba los derechos de imagen y © que Capcom tenía sobre la familia S.F. II. Estos chicos argumentaban que Data East **había copiado el concepto y hasta el feeling de su máquina de luchar** y que por tanto debían retirar su creación del mercado cuanto antes. No les faltaba razón. **Fighter´s History** es clavadita a S.F. II. Y aunque los luchadores tienen otros nombres y rostros, la verdad es que la forma de llevar la idea a la pantalla es muy, muy similar. Ahora se ha deshecho el entuerto. Data East queda "libre de toda sospecha" y Capcom con un palmo de narices. A veces las leyes no son del todo justas...

¿y en U.K.?

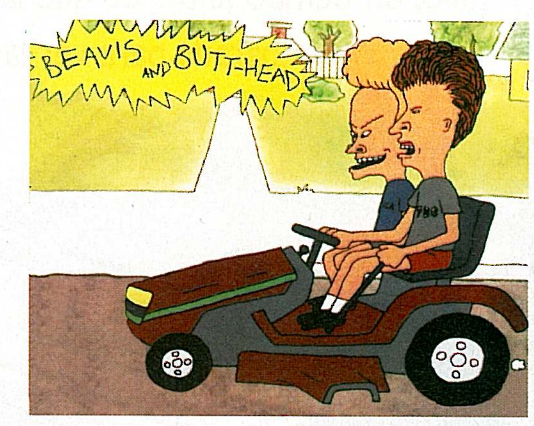
ANIME, Y A POR TODAS

Lo que más está pegando en los círculos especializados UK es el espíritu **Anime.** Mucho más contudente que las plataformas, los arcades de marcianos o los puzzles que te quiebran la cabeza, el género manga en sus múltiples vertientes: dígase videojuego, films, OVA´s se lleva la fidelidad del personal a marchas muy forzadas. Algunos medios de la talla de **Super Play** (una revista independiente británica dedicada al mundo Super Nintendo) dedican muchas páginas al evento: lanzamientos, juegos, trabajos en proceso de las beleidades japonesas. Y otras, como **Total** o **Nintendo Magazine System,** ofrecen estupendas noticias sobre las novedades que se producen en torno a este mundo. En esa órbita se mueve Nintendo Acción. Para que no digáis que no estamos al nivel europeo.

Ahora que la moda del **puzzle y el cartucho inteligente** está a punto de dejar paso al arcade más agresivo, la gran compañía inglesa rompe de nuevo el molde y prepara **Lemmings 2** -Las doce tribus-. Este cartucho traerá unas cuantas novedades con respecto a su predecesor. Por ejemplo, la posibilidad de salvar situaciones y empezar en otro nivel diferente. Parar seguir, verás que las funciones de los Lemmings han aumentado: ahora tendrás hasta **50 "profesiones"**, si bien sólo 8 se presentarán en pantalla. Lemmings 2 presentará 12 escenarios diferentes, todos ellos muy divertidos, en los que podrás romperte el coco a base de bien. Aunque bueno, de momento ya nos lo estamos rompiendo nosotros para saber cuándo va a estar en la calle...

EL FICHAJE

Así son los nuevos mitos de los chavales



Si recordáis la película **Wayne´s World** (¡Qué desparrame!), enseguida sabréis de qué tipo de fichajes os estamos hablando. Ellos, los colegas del mundo de Wayne, iniciaron el espectáculo, pero eran muy light. Ahora, **Rocko´s Modern Life y Beavis & Butthead** continúan con la movida. Han pasado de dibus de lo más mordaz, a protagonistas de videojuego sarcásticos y mucho más que divertidos. No, no esperéis nada del otro mundo en estos cartuchos. Bastará con que los veáis, podáis controlarlos y os hagáis con sus gracias, que son muchas. Pero si no os hacéis a la idea, echad un ojo a lo que saben hacer Ren & Stimpy.

¡Qué Flash!

***Kick Off 3** no saldrá a la calle hasta septiembre. Pequeños problemas de identidad entre Anco, los programadores, e Imagineer, los que iban a ser distribuidores para Europa del cartucho, han tirado por tierra todas las fechas propuestas dejándonos, al menos de momento, **sin este fútbol deluxe.** Por nuestra parte esperamos que la cosa se solucione lo antes posible y que, de veras, en septiembre podamos ver este juego en la calle.*

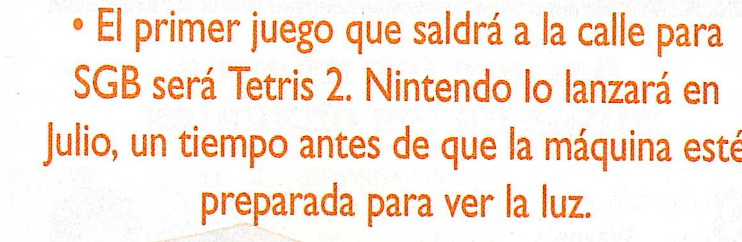
Vaya desde aquí nuestra duda por anticipado.



super game boy, colores portátiles

nintendo abre las puertas de la super nintendo a todos los juegos para game boy

Cuentan que durante una reunión de alto copete en las oficinas de Nintendo América, uno de los participantes se quejaba amargamente de la política de novedades de la compañía nipona. Y llegaba a decir algo parecido a esto: **hay que ver cómo es Nintendo, tenemos que enterarnos de nuestros propios planes dos semanas después de que aparezcan publicados en la prensa**. ¿Exageraba?, ¿tenía razón? Ni idea, pero lo cierto es que la compañía de Mario no es precisamente de las que derrochan información. Un ejemplo: El **Super Game Boy. Esta revista fue la primera en "destapar" el asunto de los colores portátiles**. No exactamente de la Game Boy en color, pero por ahí iban los tiros. Nos hicimos eco en las noticias (Next Level) de la próxima maravilla en la que trabajaba Nintendo. Y no sólo nos apuntámos un tanto, sino que además dejamos claro que **Super Game Boy no era un producto surgido de la nada**, que no lo habían inventado ayer y que ¡maldita sea la gracia que nos hacía no habernos enterado antes! -a pesar de que pudiera parecernos un bulo-. De eso hace un par de meses, y de la anécdota un par de años, así que vamos a lo que nos interesa ahora: **el proyecto de colores portátiles**.


• El primer juego que saldrá a la calle para SGB será Tetris 2. Nintendo lo lanzará en Julio, un tiempo antes de que la máquina esté preparada para ver la luz.

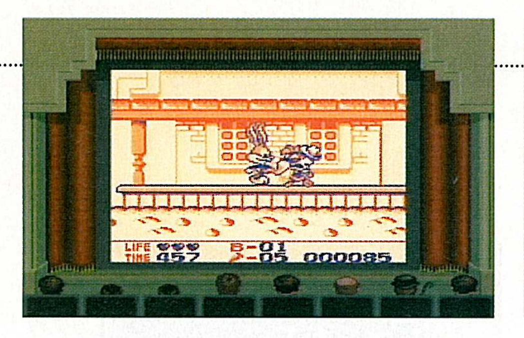
Da color a tu Game Boy

Super Game Boy es sobre todo una buena idea, algo que acerca máquinas Nintendo y que se olvida del grado de **aislamiento** que tienen los bits nipones entre sí. Se basa en un cartucho de Super Nintendo (acondicionado para la ocasión) y está diseñado para utilizar la tecnología de la hermana mayor. En pocas palabras **permite jugar con un cartucho de Game Boy en la pantalla de la tele** y, sin ánimo de alucinaros en exceso, convierte **las tonalidades verdosas de la portátil en agradables cadenas de color** -de momento sólo 4 pero se esperan hasta 256 simultáneas-.

A grandes rasgos todo eso es un Super Game Boy. O sea que si tienes en casita Super Nintendo y te haces en breve con una de estas joyas de la técnica, estarás preparado para sentirte parte del milagro del color de una forma sencilla, práctica y, por lo visto, nada cara. ¿Que cómo es posible esto?, ¿que cómo funciona esta chulada?,



Imponente.
Así de funcional, nipón, vacilón y perfilado será el Super Game Boy que se venda en nuestro país en septiembre. En compañía aún será mejor



En un cine y viendo a los Tiny Toon, en concierto. Uno de los marcos predefinidos que posee Super Game Boy es esta espectacular pantalla de cine, con espectadores y todo.



El marco original. Si las opciones ni te van ni te vienen, tampoco te mola lo de los colores y lo único que quieres es disfrutar de la gran pantalla, así es como verás las cosas.



Cambia lo que quieras. En imagen, una escena de Raging Fighter modificada por una de las paletas predefinidas por el Super Game Boy. ¿A que queda bonito?

¿que queréis que os lo expliquemos? Bien, sin más dilación.

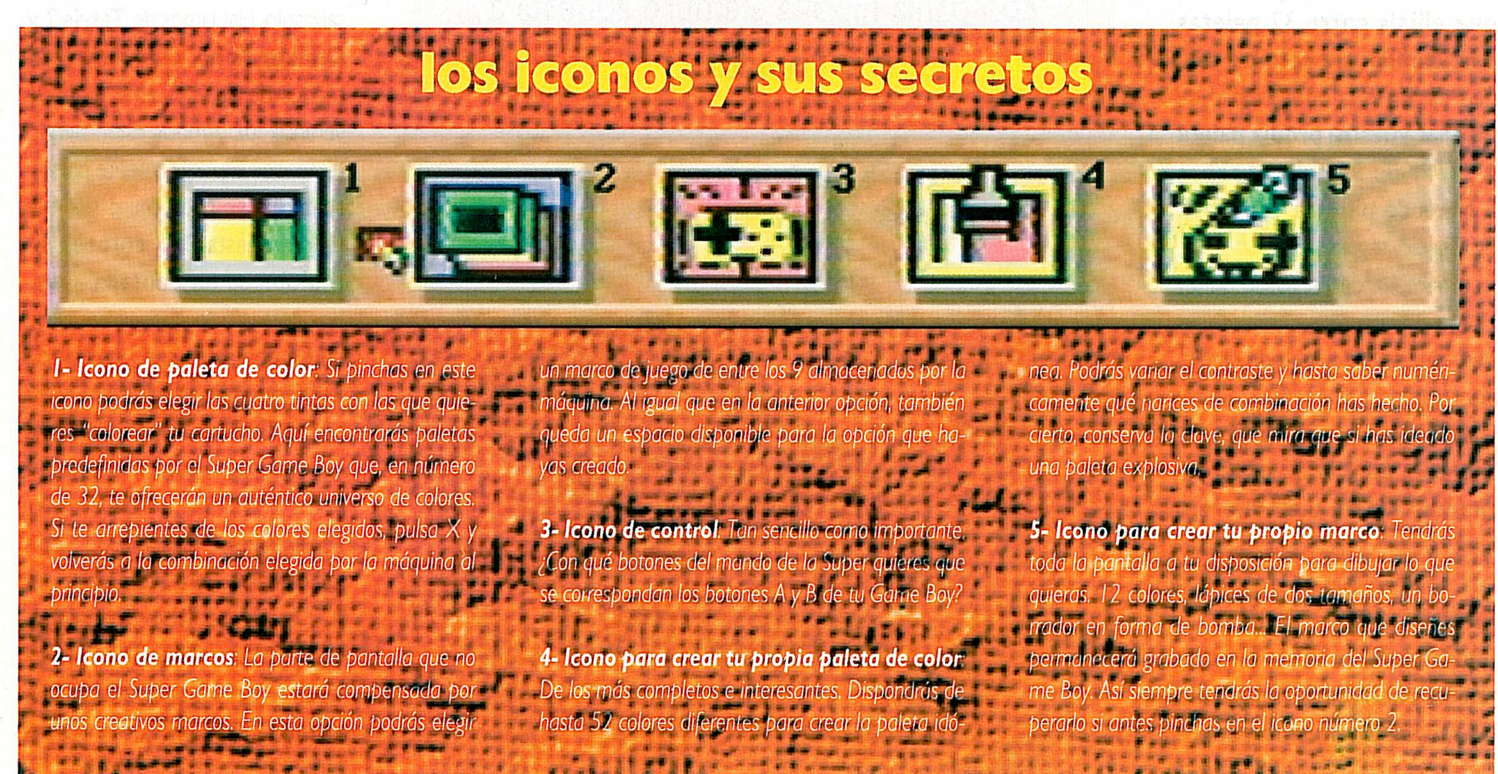
Veréis, **Super Game Boy va equipado con un adaptador para cartuchos de Game Boy** en su parte anterior. Basta con introducir por ahí el juego de vuestra portátil, colocar el Super Game Boy en la ranura de la Super y encender la consola para saltar a otro mundo. Y el otro mundo se controlará con **uno de los mandos de la Super o el ratón** que comprasteis con Mario Paint, empezará con una pantalla que **simula un Game Boy en cuestión** y demostrará que es capaz de enseñar colores en pantalla. Simple y fantástico, ¿verdad? Pero sigamos, que ya estamos viendo muchas caras de duda.



También con el ratón. *Super Game Boy se puede manejar tanto con un mando (podéis conectarlo a cualquiera de las dos salidas), como con un ratón. Toda una gentileza de la Gran N para el usuario.*

¿Cómo funciona Super Game Boy?

Cuando creáis que ya lo habéis visto todo y que Nintendo se ha portado por enésima vez, descubriréis atónitos que **pulsando simultáneamente los botones L y R** del mando aparecerá una especie de menú formado por **cinco opciones**. ¿Y esto qué es?, os preguntaréis. Bien, son **cinco posibilidades de configurar el Super Game Boy a vuestro antojo**. Podréis acceder a ellas mediante un puntero controlable por mando o ratón y ejecutable vía botón amarillo o rojo. Y os permitirán cosas tan especiales como **elegir la paleta de color con la que queréis jugar**, modificar tales paletas con otras tona-



los iconos y sus secretos

1- Icono de paleta de color: Si pinchas en este icono podrás elegir las cuatro tintas con las que quieres "colorear" tu cartucho. Aquí encontrarás paletas predefinidas por el Super Game Boy que, en número de 32, te ofrecerán un auténtico universo de colores. Si te arrepientes de los colores elegidos, pulsa X y volverás a la combinación elegida por la máquina al principio.

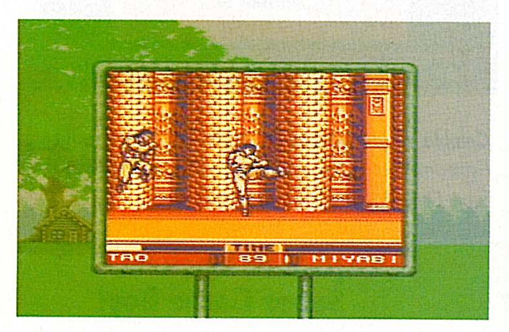
2- Icono de marcos: La parte de pantalla que no ocupa el Super Game Boy estará compensada por unos creativos marcos. En esta opción podrás elegir un marco de juego de entre los 9 almacenados por la máquina. Al igual que en la anterior opción, también queda un espacio disponible para la opción que hayas creado.

3- Icono de control: Tan sencillo como importante. ¿Con qué botones del mando de la Super quieres que se correspondan los botones A y B de tu Game Boy?

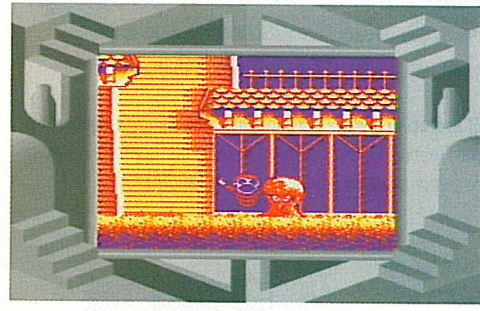
4- Icono para crear tu propia paleta de color: De los más completos e interesantes. Dispondrás de hasta 52 colores diferentes para crear la paleta idónea. Podrás variar el contraste y hasta saber numéricamente qué narices de combinación has hecho. Por cierto, conserva la clave, que mira que si has ideado una paleta explosiva...

5- Icono para crear tu propio marco: Tendrás toda la pantalla a tu disposición para dibujar lo que quieras. 12 colores, lápices de dos tamaños, un borrador en forma de bomba... El marco que diseñes permanecerá grabado en la memoria del Super Game Boy. Así siempre tendrás la oportunidad de recuperarlo si antes pinchas en el icono número 2.





Estoy en la publicidad. *Este cartel publicitario es otro de los marcos predefinidos entre los que podréis optar.*



Una imagen cubista. *Como parte de un paisaje tridimensional, así os sentiréis dentro de este marco.*



Todos los colores. *Si sois hábiles con las tintas y os gusta dibujar, nadie pondrá límites a vuestra imaginación.*

lidades, **crear marcos, cambiar la configuración de los botones...** Todo un Universo. Ah, ¿que vamos muy deprisa?, ¿que qué es eso de las paletas? Bueno, quizá nos hayamos adelantado a los acontecimientos. En principio y **para los juegos de Game Boy que no hayan sido diseñados expresamente para este cacharro, tan sólo podréis ver hasta 4 colores diferentes**. Pero no, no siempre los mismos 4 colores. Para eso precisamente están todas estas opciones. Veréis, **Super Game Boy permitirá que elijáis entre 32 paletas predefinidas de colores**, además de daros la oportunidad de **diseñar vuestra propia paleta a partir de 52 colores sobre 5 tipos de pintura**. ¿Una pasada? Seguid, seguid...

La pantalla de juego de Super Game Boy no será completa, es decir que no ocupará todo el televisor vamos. Los laterales del recuadro que forma **estarán cubiertos por una serie de marcos (hasta diez diferentes)** que sin duda alegrarán la partida. Podréis jugar a cualquier cartucho de Game Boy en la **pantalla de un cine, en plan cartel publicitario en medio de un paisaje bucólico, sobre un escritorio**, una lámina de corcho o como parte de un estilizado y tridimensional cuarto picassiano. Ahora, que si no os hace gracia ninguno de estos marquitos, podréis **confeccionar uno propio mediante la opción correspondiente**. Opción que además os permitirá "pintarrajear" la pantalla con **lápices de hasta 12 colores** -y más gordos y más finos-, borrar lo que no os guste, detener el juego para ver cómo está quedando, o borrarlo todo y volver al principio. Y que os conste que ese marquito que diseñéis estará presente a lo largo del juego, aunque si queréis cambiarlo siempre habrá tiempo...

• Tarde pero seguro. Tarde porque Nintendo no quiso que nadie supiera en qué estaba trabajando para levantar un año 94 de transición, y seguro porque la compañía nipona siempre apuesta a ganador.



Más cosillas interesantes sobre Super Game Boy

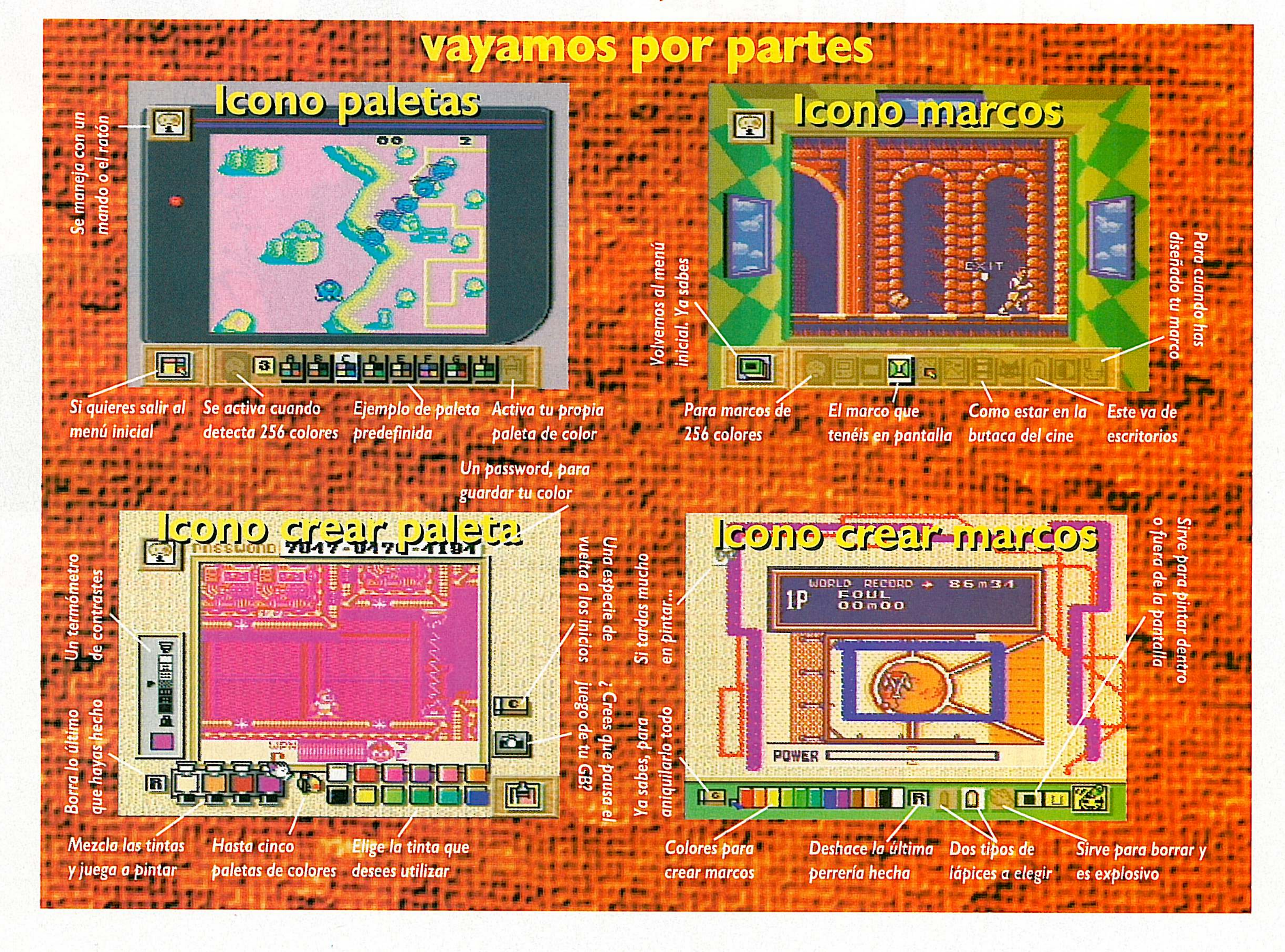
Esto será Super Game Boy, un producto de Nintendo que se espera que **esté en la calle en septiembre**, que cueste más o menos lo que un cartucho para Super Nintendo -unas 12.000 pts- y que contará con dos bombazos casi inmediatos, por aquello de no salir solo. Hablamos de **Tetris 2 y Donkey Kong**, los primeros cartuchos de Super Game Boy que verán la luz. Ambos están siendo diseñados específicamente para el aparatejo en cuestión, o sea que tendrán hasta **256 colores simultáneos en pantalla**, y ambos costarán lo que un cartucho de Game Boy, es decir, no más de 6.000 pts. Sólo variarán en un aspecto. Donkey Kong estará a la venta en septiembre, mientras que Tetris 2 saldrá a la calle en Julio, adelantándose así a la producción del cacharro. Será cuestión de poner los dientes largos, pensamos. Por cierto que Tetris 2 no sólo está en nuestra portada, sino que además ocupa una parte importante de nuestra sección de pre-

views. Y para ser el primero, la verdad es que no está mal. **Tiene bastantes colores y una jugabilidad potenciadísima**. No es el mayor espectáculo del mundo (otros tendrán tiempo de serlo), pero recordad que tendrá que convencer primero a los usuarios Game Boy, aunque más de la mitad tienen ya el coco comidito.

Si por alguna casualidad habéis pensado que los primeros cartuchos que saldrán para Super Game Boy serán muy simples, no os apuréis, tenéis gran parte de razón. Y aunque suene a perogrullo, no sabemos porqué Nintendo ha empezado por tales clásicos para mojarse en los 256 colores. Quizá **por lo que tiene de experimento el cacharro**, y lo fácil que es trasladar tantos colores a esquemas tan sencillos. Quizá **por atraer a la gente, y ofrecer algo que estaba casi comprado, a un precio semejante**, con posibilidad de ser jugado a pantalla grande y encima con los susodichos colores. A lo mejor no hay respuesta, pero en cualquier caso, que sepáis que cuando conectéis alguno de estos cartuchos a vuestra Game Boy, las tonalidades seguirán siendo verdosas, que esto de los colores portátiles sólo funciona en el Super Game Boy y que para ello es necesario tener una Super Nintendo. El invento merece la pena, así que cuando salga a la venta en septiembre, recordad estas palabras y haceros con uno de ellos. Rápido.

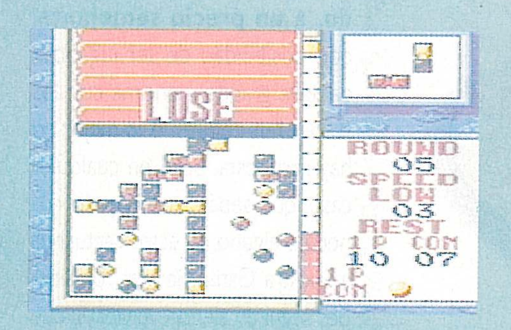
Un conjunto compacto. *La imagen de Super Game Boy en las entrañas de Super Nintendo y con un cartucho portátil en su interior hace pensar en conjunto compacto.*

• Se espera que Super Game Boy vea la luz en septiembre. ¿El precio? Costará más o menos lo que un cartucho de Super Nintendo, unas 12.000 pts.





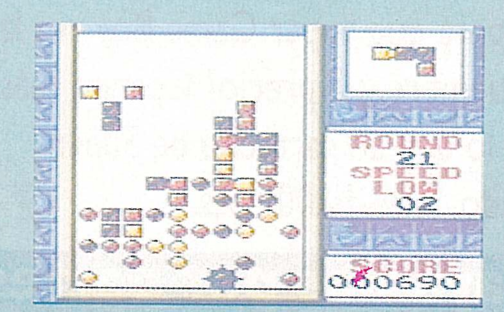
• Nintendo •Game Boy •



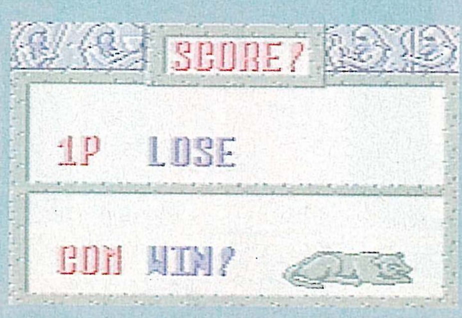
***Ataca desde arriba.** En el Modo Versus, al eliminar un bloque intermitente el techo del contrario bajará una línea.*



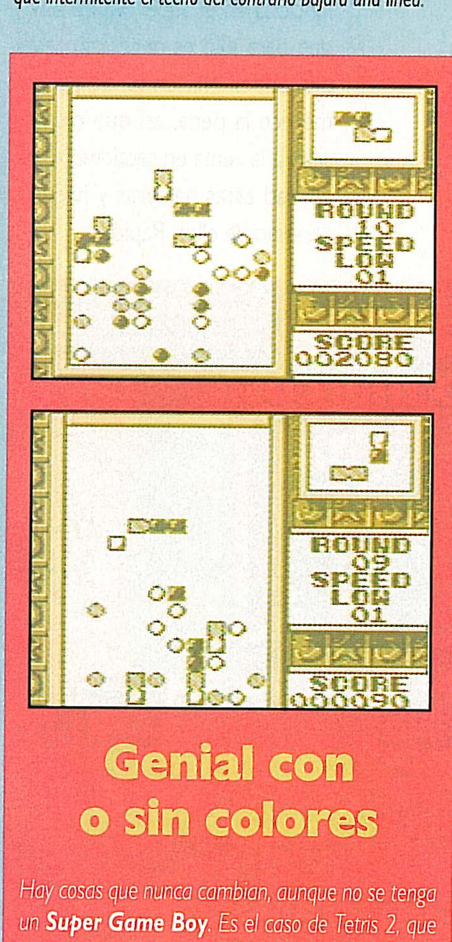
***Escoged nivel.** Si competís contra la máquina podréis elegir entre tres contrincantes con diferentes niveles de habilidad.*



***Más difícil todavía.** Cada nivel supondrá un nuevo reto a vuestra habilidad, al tener que eliminar todos los bloques, fijos e intermitentes, si pretendéis pasar a la siguiente ronda.*

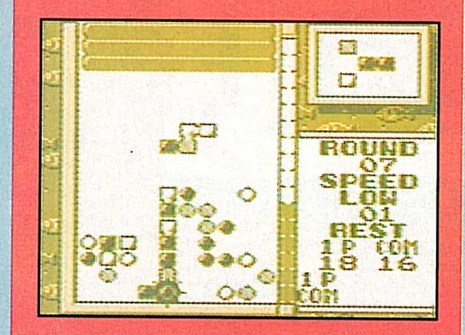


***El que da tres veces...** En el Modo Versus será necesario ganar tres partidas para derrotar al contrincante de turno.*



Genial con o sin colores

*Hay cosas que nunca cambian, aunque no se tenga un **Super Game Boy**. Es el caso de Tetris 2, que conservará **su enorme capacidad adictiva** aun con la clásica cuatricromía de la portátil.*



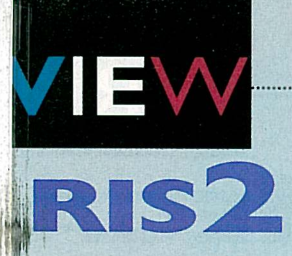
Desde que os dimos cuenta de esa maravilla técnica que es el **Super Game Boy,** el revuelo que se ha organizado ha sido mayúsculo. La posibilidad de colorear los cartuchos de la portátil ha causado tal revolución que no queremos ni imaginarnos la que se puede armar cuando os contemos **lo que se avecina con el Tetris 2.** De todas formas, y aun conociendo las posibles consecuencias, os lo vamos a adelantar. ¿Preparados? Bien, pues allá va: **julio será el mes que presencie el lanzamiento** de la segunda parte del rompecabezas más famoso de la historia del videojuego. Pero la cosa no



Llegan los colo

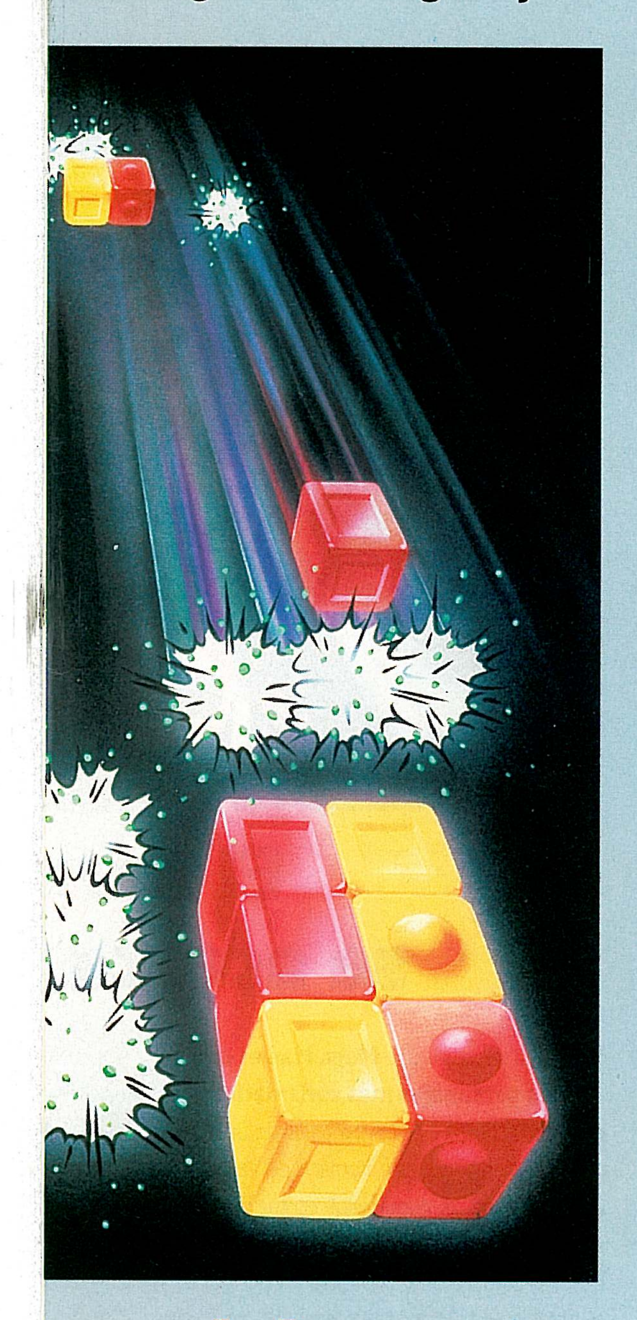
acaba ahí, porque éste será **el primer cartucho programado para la portátil de Nintendo que tenga la posibilidad de verse en color,** gracias al Super Game Boy.

Pero lo primero es lo primero, y aquí lo que se impone es que os comentemos en qué se va a diferenciar esta nueva entrega del Tetris de lo que vimos en la primera parte. Como recordaréis, en el Tetris original se trataba de encajar



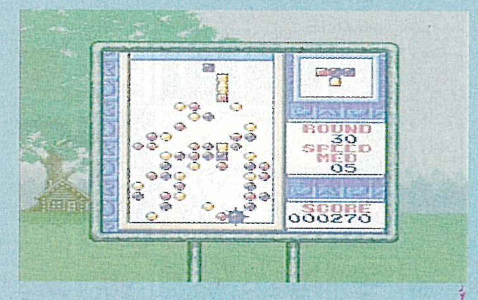
RIS2

• Inteligencia • 4 Megas • Julio •



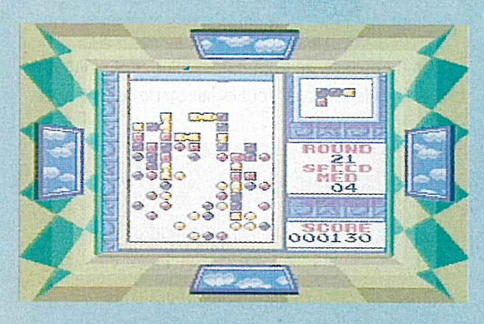
res del verano

piezas según su forma y evitar que las líneas llegasen a la parte de arriba de la pantalla. Bien, pues ahora el procedimiento será el mismo, pero **la novedad residirá en que habrá que ordenarlas según su color.** Además, para complicar las cosas, en la pantalla aparecerán **unos puntos intermitentes** de un determinado color que tendréis que eliminar poniendo junto a ellos dos piezas de la misma tonalidad.



Artistas del rompecabezas. *Gracias a Super Game Boy podréis dar un toque personal a la genialidad de este juego.*

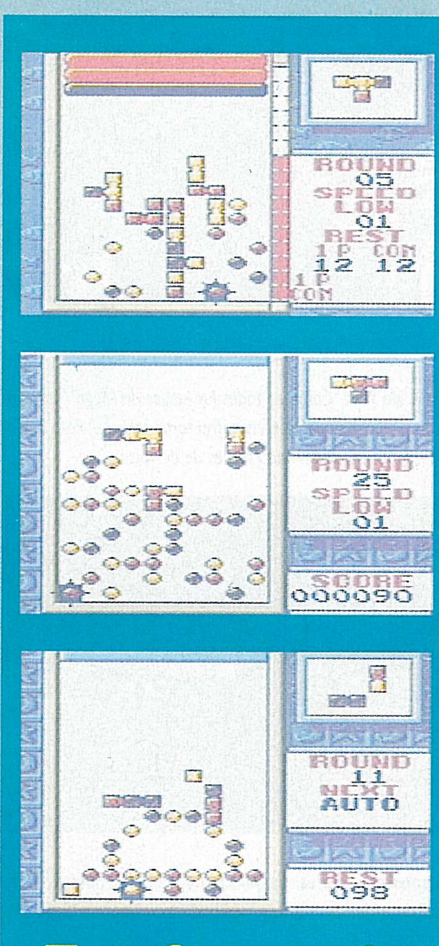
Si el Tetris pasó a la historia por ser una maravilla de la adicción, esta segunda parte lo hará por ser el primer juego para la portátil que podrá verse en color gracias al Super Game Boy.



Los colores de la diversión. *Por todas sus buenas cualidades, Tetris 2 será tan adictivo o más que su antecesor.*

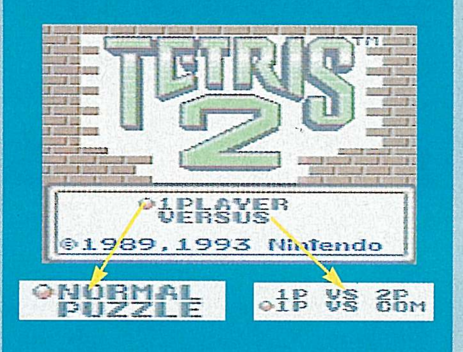
Atractivo, ¿verdad? Pues esto no es nada, porque la gozada vendrá **cuando conectéis Tetris 2 al Super Game Boy** y veáis este genial rompecabezas coloreado en su totalidad. Y que conste que será el primero, pero no el último: **próximamente saldrán más cartuchos programados con 256 colores** para el súper adaptador (recordad que **el Super Game Boy saldrá a la venta en septiembre**), con lo que la diversión multicolor estará asegurada.

De momento, nos basta y nos sobra con Tetris 2, aunque la espera hasta el mes que viene se nos antoja muy larga. ¿Podréis resistirla vosotros?



Tres formas de comerse el coco

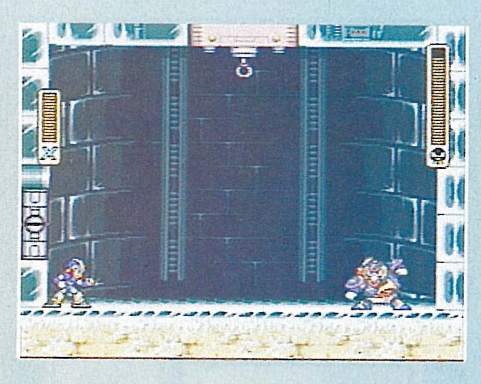
El Tetris 2 os ofrecerá ***tres apasionantes modos de juego: Normal, Puzzle y Versus.*** *En los dos primeros tendréis que ingeniároslas para conseguir* ***eliminar de la pantalla todos los bloques,*** *tanto los fijos como los intermitentes. El Modo Versus será una* ***competición al mejor de tres partidas,*** *bien contra la computadora o bien contra otro jugador si conectáis vuestras dos portátiles.*



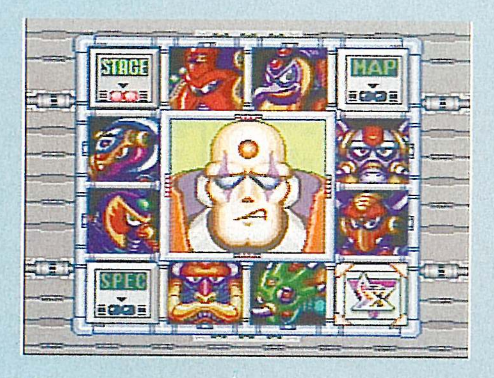


MEGA

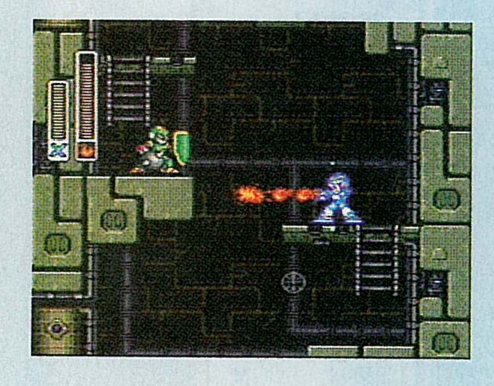
• Capcom •Super Nintendo



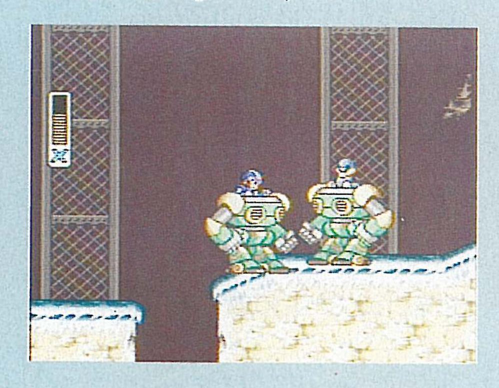
Jefes de fase. *Como en todos los juegos de Mega Man, podréis elegir con cuál queréis enfrentaros primero. Pero cuidado, porque no serán nada fáciles de derrotar.*



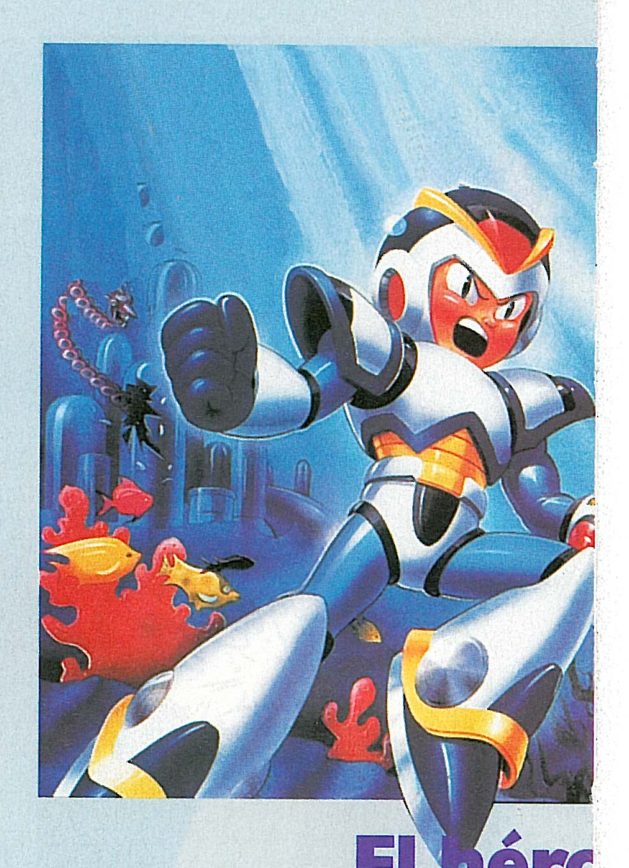
Sigma no perdona. *Este malencarado personaje será el enemigo final del juego. Para llegar hasta él tendréis que derrotar antes a los seis guardianes que le rodean.*



Armas especiales. *Conforme avance fases, nuestro héroe irá consiguiendo nuevos y más poderosos tipos de disparo.*



Lucha de titanes. *En algunos momentos, Mega Man se subirá a un poderoso robot para luchar contra sus enemigos.*



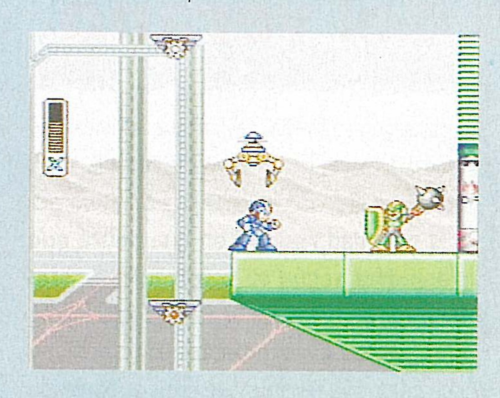
Sabor tradicional

La mecánica de juego de Mega Man X será similar a la de las anteriores entregas para Game Boy y N.E.S. Como en todas ellas, podréis ***elegir el orden en el que entrar en las primeras fases,*** *en cada una de las cuales os esperará un enemigo diferente. En esta ocasión serán* ***los ocho que aquí os presentamos,*** *y si lográis derrotarlos tendréis el privilegio de* ***luchar con Sigma,*** *el más malo entre los malos.*



El héro... se acerca

Todos sabemos que **Mega Man es uno de los personajes más carismáticos** que pasean sus pixels por las pantallas de un videojuego. No en vano, este humanoide azulado ha protagonizado ya numerosos cartuchos en los soportes menores de Nintendo, N.E.S. y Game Boy. Sin embargo, esas apariciones periódicas y el notable éxito por ellas cosechado no hacían



Barra de energía. *La vida del humanoide azul dependerá de ella, así que tendréis que cuidarla con mucho mimo.*



MAN X

• Arcade • 12 Megas • Julio •

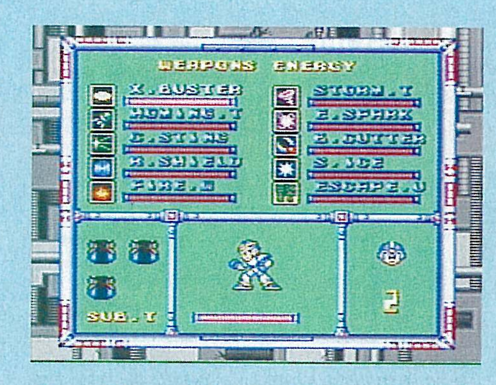


pe azul a la Super

más que **poner de relieve el vacío existente en la Super,** pues la consola estrella de la Gran N no tenía entre sus títulos uno que llevase el nombre de esta genial creación de Capcom. Afortunadamente, alguien en la compañía nipona pensó que había que poner remedio a semejante desatino. Y fruto de ello **ha surgido Mega Man X,** el cartucho que supondrá **el debut de este personaje en los 16 bits.**



Diálogos y... sorpresas. *Los diálogos se mezclarán con la inesperada ayuda de un enigmático personaje.*



Un verdadero arsenal. *Aquí veis los iconos correspondientes a todas las armas que podrá recoger Mega Man. Cada una de ellas será la adecuada para un enemigo en concreto.*

El mundo de las consolas también está lleno de contradicciones. Una de ellas, que el personaje más prolífico en los diferentes formatos de Nintendo aún no haya hecho su debut en la Super. Por fortuna, el mes que viene Mega Man X pondrá fin a este equívoco.

La historia tendrá lugar en un ambiente futurista, y girará en torno a una **rebelión de robots encabezada por un tal Sigma,** cuyo objetivo es el exterminio de la raza humana. Evidentemente, el encargado de atajar el levantamiento de estos androides será el bueno de "X".

Pese a su cambio de soporte, Mega Man seguirá teniendo **las mismas características que le han hecho famoso.** Es decir, podréis elegir el orden de las ocho primeras fases, y si lográis superarlas todas con éxito, entraréis en las cuatro finales que **os llevarán a veros las caras con el temible Sigma**. Como también es tradición, cada fase superada significará **un nuevo poder** para el Mega-héroe, que además conservará su elevado nivel de dificultad, tendrá un mejor aspecto en cuanto a gráficos, y se podrá oír en estéreo.

Recordad, **julio será un mes pintado de un único color: el azul** con el que Mega Man X llenará la Super con su llegada.



12 fases nada menos. *Mega Man X transcurrirá a lo largo de 12 niveles. En ellos encontraréis escenarios para todos los gustos, con unos gráficos a la altura de su protagonista.*



Por fin en los 16 bits

Desde la aparición del primer Mega Man para N.E.S. ***allá por 1988,*** *han sido muchos los cartuchos que han surgido con este humanoide azul como estandarte. Existen ya* ***seis partes para los ocho bits de Nintendo y otras cuatro para Game Boy.*** *Por eso, la aparición de Mega Man X es una* ***gran noticia para los poseedores de la Super.*** *La mejor consola no podía seguir sin tener un título con el nombre de este superhéroe.*



JUNGLE

• Virgin •Super Nintendo



Salta, monito. *Antes de enfrentarse a los poderes hipnóticos de la serpiente Kaa, Mowgli tendrá que escalar un gigantesco árbol habitado por todo tipo de animales salvajes.*



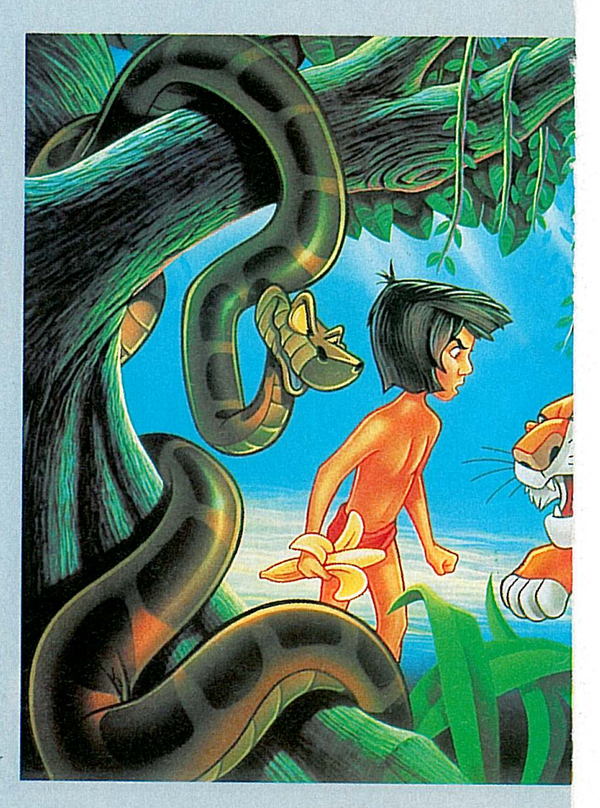
De liana en liana. *Mowgli podrá avanzar por la selva valiéndose de las lianas. La técnica no será difícil, sólo tendréis que calcular el salto para coger la siguiente liana.*



Por las alturas. *Algunas lianas también podrán utilizarse como os mostramos y, además, deberéis aprovechar para recoger objetos tan valiosos como este diamante.*



Empujando, empujando. *A pesar de parecer un tiquismiquis, Mowgli será capaz de empujar pedruscos para valerse de ellos y superar alturas aparentemente insalvables.*



Nunca
tuvo tan

¡Por fin! Ya sabemos que la espera ha sido larga, pero sólo queda un mesecito para que los personajes de «El Libro de la Selva» lleguen a los 16 bits de Nintendo. La recompensa a tanta paciencia será elevada, ya que Virgin va a sorprenderos con un cartucho magistral que plasma al pie de la letra la película de Walt Disney. La misma compañía que os dejó boquiabiertos con el maravilloso «Aladdin» ha logrado superarse a sí misma con las aventuras del pequeño Mowgli en la selva hindú, llevando a cabo un cartucho de plataformas tan completo que al jugar con él parecerá que estáis viendo el film en que está basado.







Ayudas salvajes

A lo largo de las **once fases** *del juego, Mowgli no sólo podrá saltar, colgarse de las lianas o disparar plátanos, sino que también localizará* **ciertos animales y objetos** *que le vendrán de perlas para ir avanzando. Tal es el caso de* **la serpiente que servirá de muelle, las hojas voladoras o el pájaro tropical.**

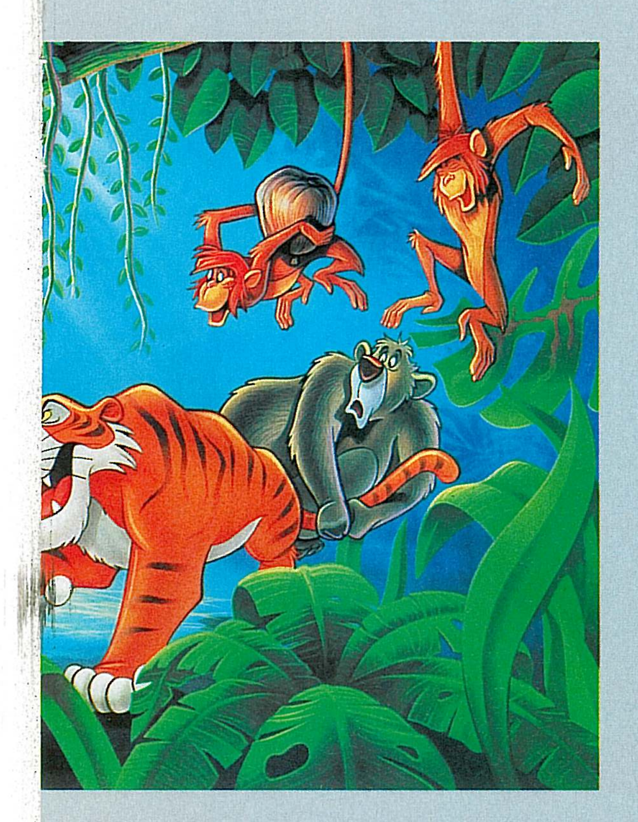
Para seguir las odiseas del cachorro-humano hasta la aldea de los hombres, tendréis que adentraros en lo más profundo de la jungla y afrontar once fases que os asombrarán por la profundidad y nitidez de sus escenarios. A lo largo de la aventura harán acto de presencia personajes tan conocidos como Baloo, Bagheera, la serpiente Kaa, el loco Rey Lui y el peligroso Shere Khan. Al fin y al cabo, sin ellos ni el resto de los animales que pueblan esta particular selva, el juego nunca sería lo mismo.

Por si estos alicientes no bastasen para llamar vuestra atención, las animaciones de Mowgli rozarán la genialidad. El joven protagonista contará con un amplio repertorio de movimientos, tan logrados que parecerá tener vida propia. Y si los aspectos gráficos serán de órdago, las melodías tampoco tendrán desperdicio. Basta con decir que serán las mismas que componían la banda sonora de la película de Disney. Sí, ésas que con-



Book

•Plataformas • 16 Megas • Julio •



Vuestra consola 16 bits se va a convertir en una selva repleta de colorido y diversión para dar cobijo a Mowgli, el cachorro humano, y a toda su pandilla de feroces amigos.



Entre ruinas. *A pesar de la localización de esta fase, los escenarios no tienen nada de ruinosos. Constituyen todo un despliegue de imaginación y excelente definición gráfica.*

la selva to ritmo

siguieron el primer disco de oro para un largometraje animado.

En lo práctico, solamente adelantaros que serán las plataformas más logradas y divertidas que hayáis visto hasta el momento en Super Nintendo. Pero claro, esto sólo es un avance. Recordad que el mes que viene os ofreceremos mucho más de este juegazo.



¿Un platanito? *Mowgli lanzará bananas para enfrentarse a sus enemigos, aunque también podrá saltar sobre ellos.*



Cuando se pone el sol. *Si de día la selva es peligrosa, al caer la noche los riesgos serán aún mayores para Mowgli.*



Una monada. *Los enemigos más comunes que os encontraréis son los monos. Os harán de todo, menos gracia.*



Ágil y veloz. *Una de las virtudes de Mowgli será su rapidez de movimientos, fundamental para sobrevivir en la selva.*

Tu cara me suena de algo



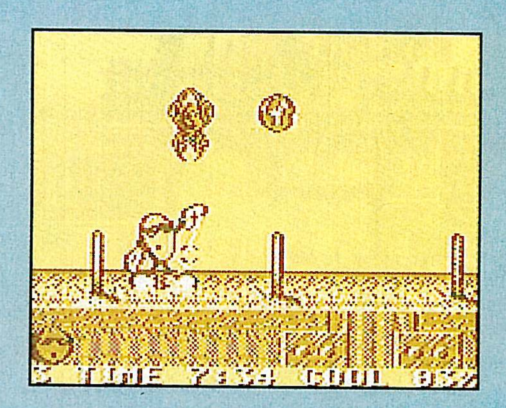
Ya os hemos comentado que el juego **seguirá fielmente el desarrollo de la película de Disney.** Siendo así, no podían faltar los conocidos personajes que pueblan esta singular jungla. De esta forma, os encontraréis con **la serpiente Kaa, el bailón Rey Lui y el temible Sheere Khan.** Pero esto no será todo, porque ellos asumirán el papel de **enemigos** a los que Mowgli tendrá que vencer si quiere llegar de una pieza al poblado humano.



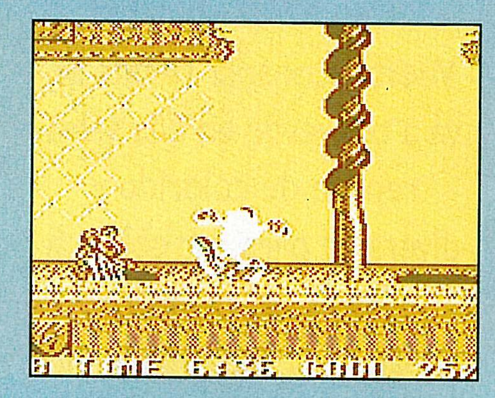


COOL

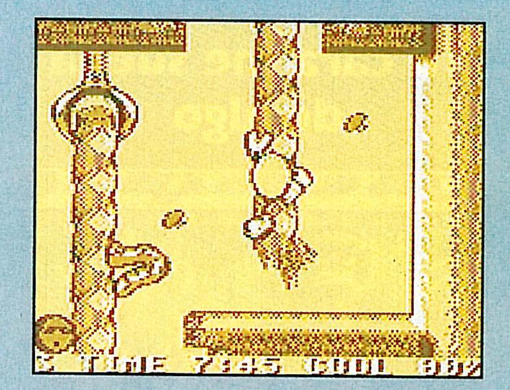
• Virgin Interactive • Game Boy •



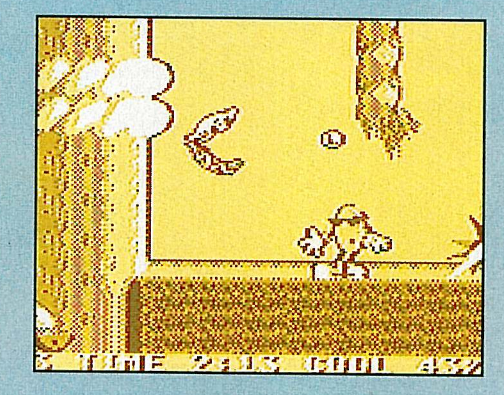
Extra, extra. *Un súper punto con V de Virgin significará que ahí te esperan hasta siete regalos en uno.*



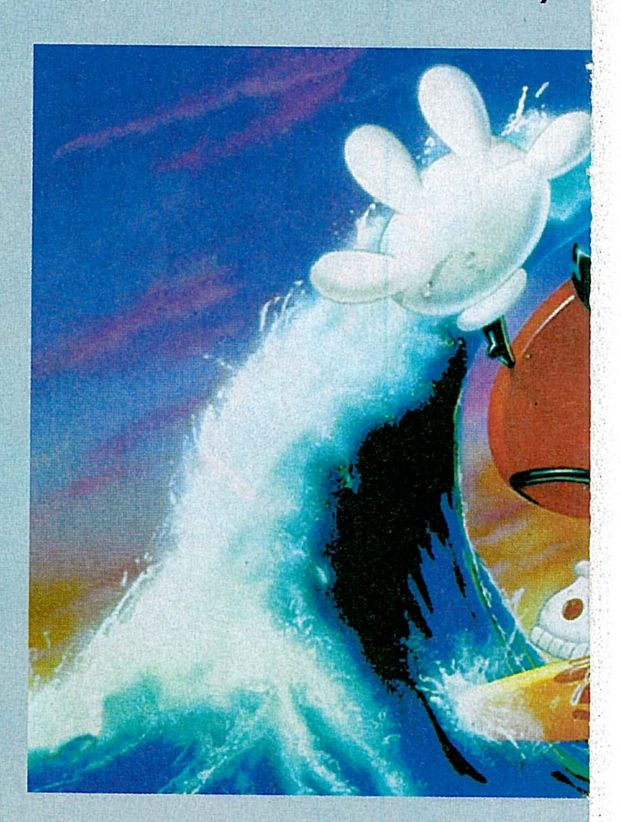
No seas tan "chulo", majo. *La dificultad del juego aumentará progresivamente a medida que pases de nivel.*



Hábil y con vista. *Spot deberá hacer frente a 8 auténticos laberintos que los chicos de Virgin llaman fases.*



Cool 43%. *La parte derecha del marcador queda reservada al porcentaje de súper puntos que Spot lleve acumulados.*



Este surfist quiere se

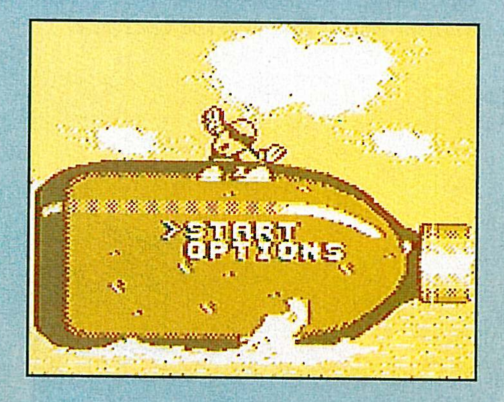
Cool Spot ya se ha **bajado a Game Boy** y, por lo visto, no se le ha caído ningún anillo. Así que estábais equivocados, puristas de la conversión. El marchoso punto de Virgin ha reconvertido sus colores a tonalidades portátiles sin perder ni un ápice de originalidad. Seguirá siendo el mismo, sí, **el mismo que visteis y jugasteis en la Super.**

La conversión de **NMS software** trasladará al punto rojo a **ocho niveles** inevitablemente parecidos a los diseñados para 16 bits -un ejemplo de calidad, sin duda-, en los que deberéis **rescatar a unas señoritas** también punteadas y enjauladas. Os suena la historia, ¿verdad? El reto se servirá sobre **escenarios bien convertidos** y se compondrá de un primer plato de categoría: las animaciones de Spot y el ritmo explosivo de sus movimientos. El segundo plato y el postre se llamarán igual: diversión.

Para no alterar la **tendencia clónica de la conversión**, Cool deberá recoger un buen número de puntos rojos divagantes, así como intentar la **captura de ítems** en forma de vidas, cronómetros o vasos medicinales. En su devenir por playas, muelles o fábricas de juguetes, el punto contará con **dos súper habilidades**: el **salto**, que podréis potenciar con globos y burbujas saltarinas; y una especie de **proyectiles**.



Playero hasta la médula. *Ahí va un ejemplo de cómo se presentan las fases en este Spot. Con la playa de fondo.*



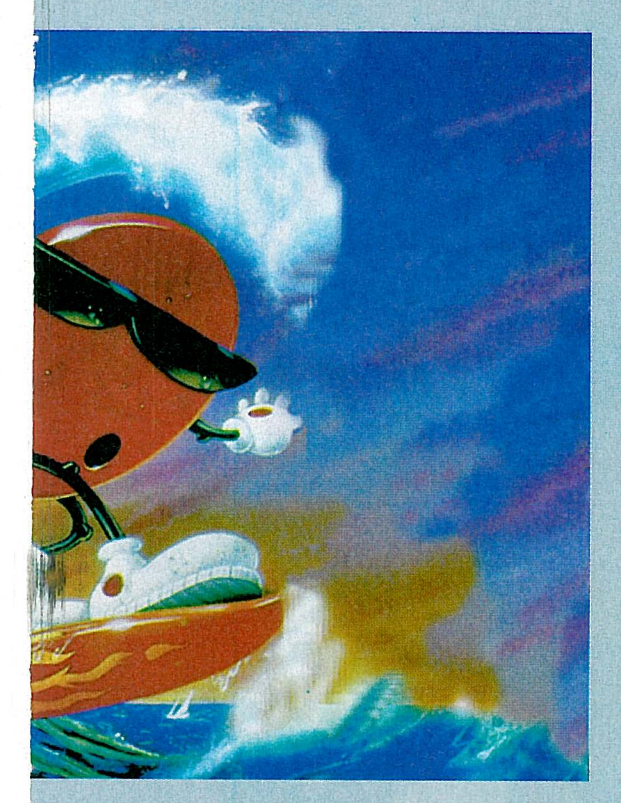
¡Empezamos! *Pero antes acude a las opciones y elige un nivel de dificultad de entre los tres que ofrece el cartucho.*





SPOT

• Plataformas • 2 Megas • Junio/Julio •

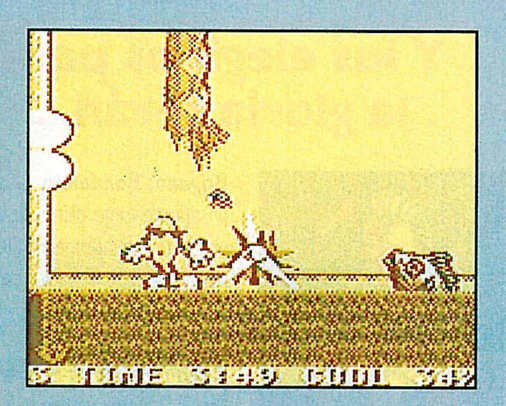


Sobran las presentaciones. Cool Spot, el punto, chapa, surfista o súper lunar como dice en las instrucciones, saldrá a la calle vestido de Game Boy a finales de junio. Esa es la noticia y así os la vamos a contar.

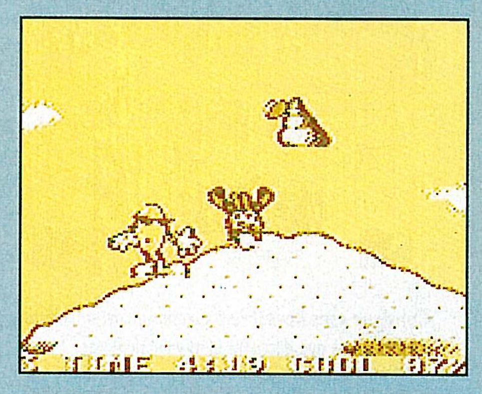
ta también r portátil

Lo de recoger puntos rojos tiene su explicación. Veréis, la jaula en que se encuentran las chavalas está bien sellada. Los proyectiles no son tan potentes como para bombardear la cerradura, así que **Cool tiene que hacerse con energía extra para acometer la misión** sin complejos. Una vez recogida la suficiente cantidad de puntos y localizada la prisión en cuestión, la redondeada mascota podrá soltar un par de bombazos y liberar a la fémina.

La cosa sigue. Pero nosotros no podemos contaros más... hasta el mes que viene. See You!



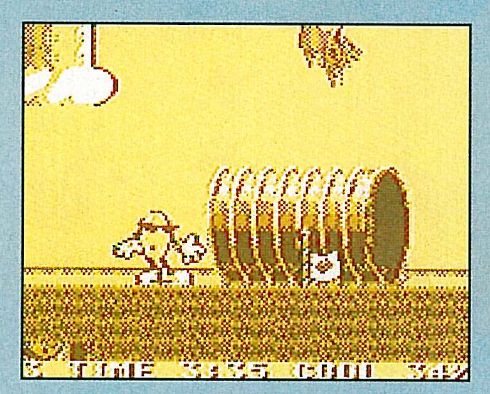
Corre chaval, que no llegas. *Spot dispondrá de un tiempo límite para encontrar a la cautiva. ¿Será suficiente?*



Esquiva o elimina. *Los pesados enemigos que te saldrán al paso son fácilmente esquivables. Pero si quieres disparar...*



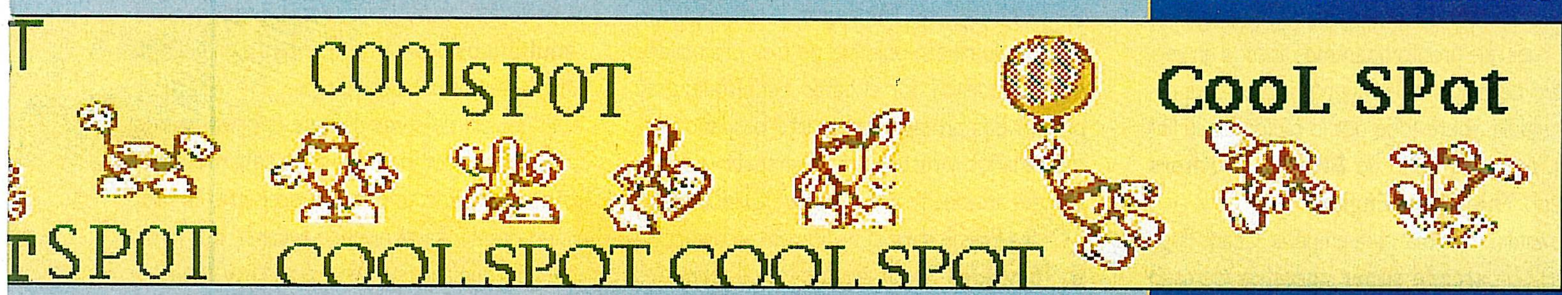
¡Spot al rescate! *Una vez que has dado con la chica, bastará con que lances el súper proyectil para liberarla.*



Para empezar en el mejor sitio. *Cuando Spot ice esa bandera, su posición quedará automáticamente grabada. Y podrá empezar desde ahí cada vez que sea fulminado.*

El #1 en animación

Cool podrá seguir presumiendo de ser uno de los **personajes Nintendo mejor animados de la década**. Lo demostró en Super Nintendo y ahora ha querido dejarlo claro en Game Boy. El punto rojo se **retorcerá, andará, saltará, escalará, volará y reboteará** con un desparpajo admirable. No será lo único perfecto en este cartucho. Las caras de pánico o admiración, la **jugada del yo-yo** y la desprendida cantidad de plataformas **animarán el cotarro** hasta la saciedad. Lo veremos.

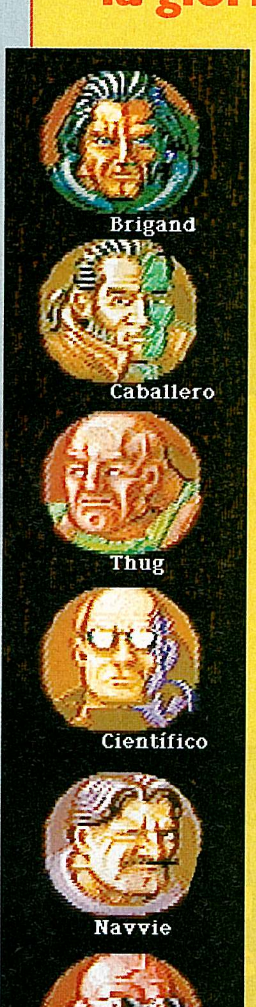




THE CHAO

• Microprose • Super Nintendo •

Y los elegidos para la gloria serán...



Brigand: Bandolero. *Usa un rifle de larga distancia y una potencia intermedia. De velocidad, aguante y esas cosas, en el punto medio.*

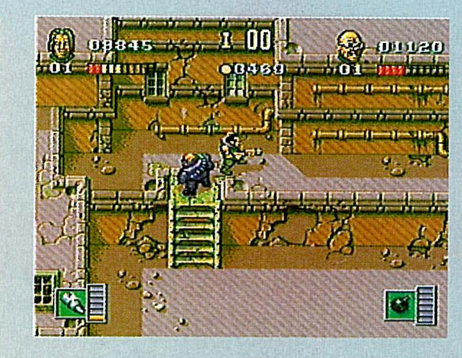
Caballero: *No es el hombre más fuerte del mundo, pero de velocidad y sabiduría anda bastante bien.*

Thug: *Miembro de una secta india de asesinos. Goza de gran fortaleza, pero ni la velocidad, ni la sabiduría son sus puntos clave.*

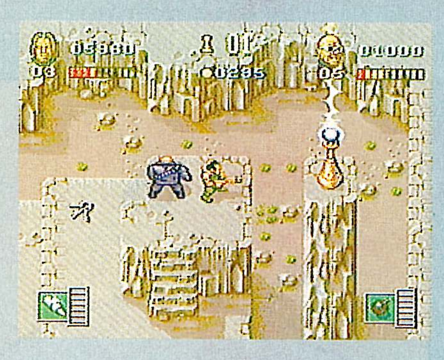
Científico: *Es el más inteligente del clan. También de los más veloces. Y aunque su munición no duele demasiado, te sacará de apuros.*

Navvie: Albañil. *Es el más fuerte del grupo y uno de los más potentes en cuestión de armamento. Por contra, no es tan rápido como quisiéramos, ni inteligente.*

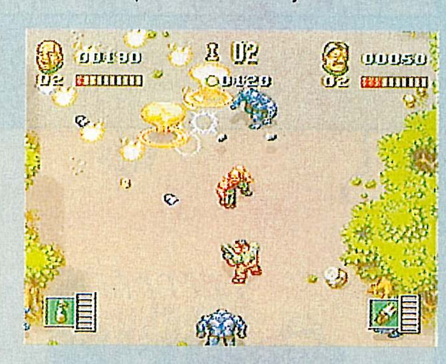
Mercenario: *Veterano y curtido en mil batallas, es el hombre más cualificado para la misión.*



Siempre dos jugadores. *Si no encuentras a un amigo dispuesto a ayudarte, la CPU ocupará su puesto.*



¡Consigue esas llaves! *Para escapar de determinadas áreas, tendrás que descubrir el manojo de llaves...*



Un pelín bestia. *Chaos Engine será un juego de acción, o lo que es lo mismo, agresivo, espectacular y hasta duro si nos apuráis. Ahí quedan esas explosiones.*



Acción salvaje cartucho de

Como ya avanzabámos en nuestro anterior número, **Microprose cuenta** por fin con un **distribuidor oficial para sus títulos de Super Nintendo** en España ¿Y qué significa eso? Pues que pronto podremos asistir a un verdadero desembarco de buenos juegos cuya cabeza visible, sobre todo por lo rápido de su llegada, será este título de **Bitmap Brothers** llamado **The Chaos Engine**.

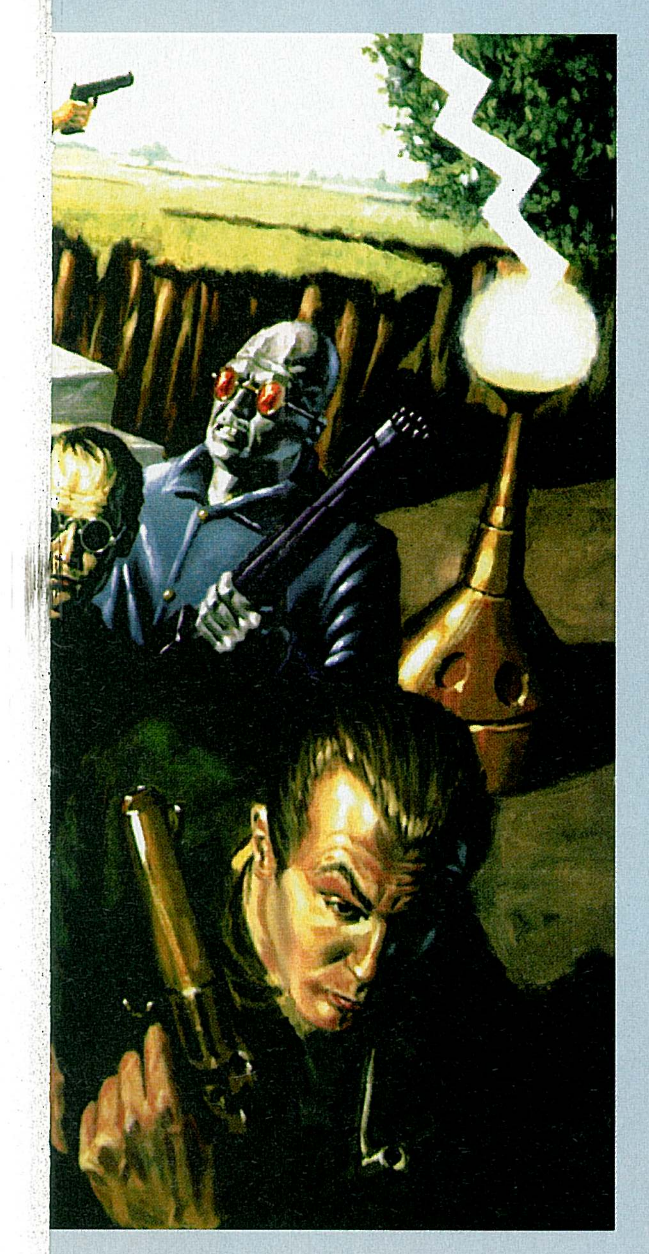
No estará nada mal para empezar. Chaos Engine será un **arcade súper agresivo** marcado por el sabor clásico de los mejores programas de ordenador. Desarrollado para la Super por el equipo de **Renegade** (Sensible Soccer está entre sus obras), este **16 megas** de postín planteará un voluminoso objetivo: destruir una maldita máquina ideada por el barón Fortesque; propondrá dos protagonistas harto olvidados: los mercenarios; y recuperará la perspectiva de los grandes arcades de armas tomar: la visión aérea.

Chaos Engine dividirá su porcentaje de acción en **16 niveles** (4 grandes fases por 4 subniveles por barba) sobre los que **dos jugadores simultáneos** deberán plantar cara a un buen número de trasmutados colegas.

El equipo de seres del que deberán salir los dos tipos se compone de hasta **seis mercenarios**. Cada uno te ofrecerá diferentes habilidades, armas y hasta nivel de aguante, por lo que tendrás que andarte con ojo a la hora de elegir.

s ENGINE

• Arcade • 16 Megas • Junio/Julio •





Los enemigos no serán humanos. Nuestros mercenarios deberán enfrentarse a toda una ralea de seres salida de la máquina infernal: deformes, mutados, infectos...



Así conseguirás armas especiales. Cada soldado contará con la posibilidad de utilizar determinadas armas especiales si consigue hacerse con los iconos correspondientes.

Rambo III, Commando... títulos que han marcado una época vuelven a escena con esta pasada de Microprose. Hablamos de Chaos Engine, el primer cartucho de la compañía yankee que se distribuirá en nuestro país.



Cuestión de inteligencia. Chaos Engine tendrá un 96% de arcade y un 4% de inteligencia. Os acordaréis de ese ridículo porcentaje cuando os enfrentéis a escenas sin solución.



Desde arriba. La perspectiva aérea facilitará el desarrollo de la acción. Además, ¿no os recuerda al inefable Rambo III?



Sin tregua. En Chaos Engine no tendrás tiempo para nada. El suficiente para disparar sin pausa y no dejar de moverte.

para el último Microprose

En todo caso no te preocupes, podrás ir recogiendo **items especiales**, monedas y otros objetos con los que completar el arsenal (incluso vidas extras, si tienes el suficiente money).

El concepto técnico de Chaos Engine se parecerá bastante a lo plasmado en Jurassic Park, por poner un ejemplo. La perspectiva aérea dará paso a unos **gráficos menudos pero muy claritos**, cargados de color y de **movimientos increíblemente sencillos** y bastante fáciles de llevar a cabo. Sí, te impresionará su claridad, per aún así, no te cebes en el plano tecnológico. **Microprose ha buscado acción** y ¡vive Dios! que la ha encontrado. No podrás dejar de disparar, de moverte, de buscar nuevos caminos. Y no deberás dejar de **buscar llaves, recoger monedas** o abrir nuevas puertas porque de ello dependerá que puedas seguir adelante o caigas fulminado.

Se prevé que Chaos Engine esté en la calle el **día 27 de junio**. Será el mes que viene, pues, cuando nos encontremos de nuevo con este arcade y, claro, su correspondiente puntuación. De momento quedaos con la copla.

BARKLEY SHUT

• Accolade •Super Nintendo •

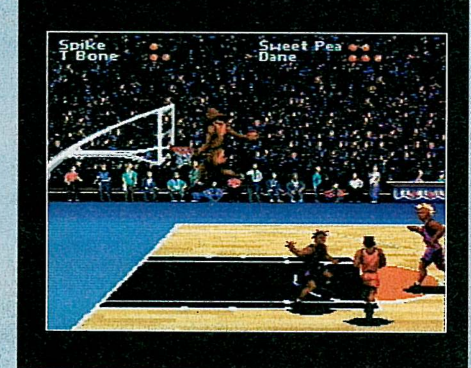






Hacia abajo no se salen

Barckley ha hecho un juego donde la ***potencia y espectacularidad*** *estará presente en todo momento. Los* ***mates con giros, volteretas, con los ojos tapados*** *y muchas otras muestras de originalidad son constantes.*



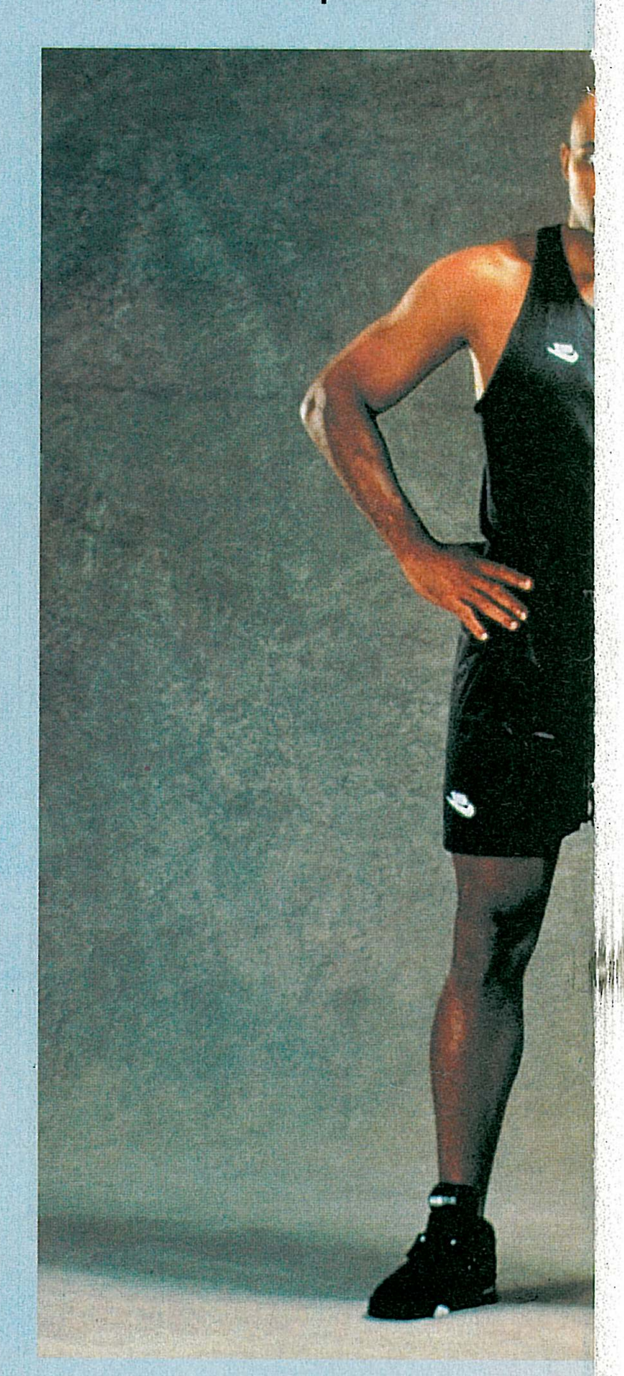




No sólo de mates vive el baloncesto. *Las animaciones de los movimientos de tiro estarán muy bien conseguidas.*



En la variedad está el gusto. *Hasta ocho canchas diferentes podréis conocer al sumergiros en esta fiesta del basket.*



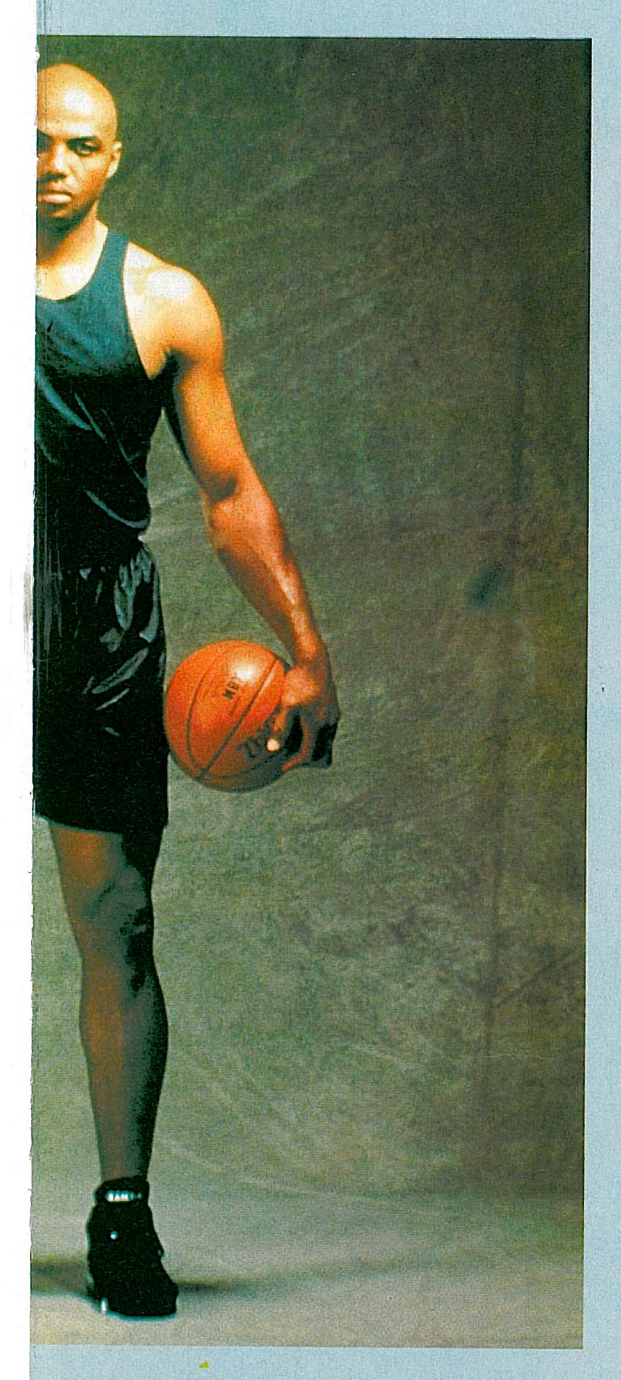
Baloncesto con

Lo gordo está de moda. Una de las series con más éxito en televisión, "Roseanne", está protagonizada por una encantadora y gorda ama de casa. En Madrid, las multitudes que contemplan las orondas figuras de toneladas de peso esculpidas por Botero colapsan el Paseo de Recoletos... Ante esta "inmensa" avalancha, la Super no podía ser menos, por lo que **Accolade** presentará en breve un cartucho de baloncesto dos contra dos con **el gordo por excelencia de la NBA** como protagonista.

El título elegido para este arcade baloncestístico, **Barckley Shut up and Jam,** hace referencia con gran sentido del humor a la fama de bocazas de Sir Charles. **Dieciséis jugadores** (sprites de buen tamaño si los comparamos con otros cartuchos del mismo deporte) con sus propias características de juego; que incluyen distinta habilidad para realizar toda clase de **es-**

UP AND JAM

• Deportivo • 12 Megas • Sin determinar •



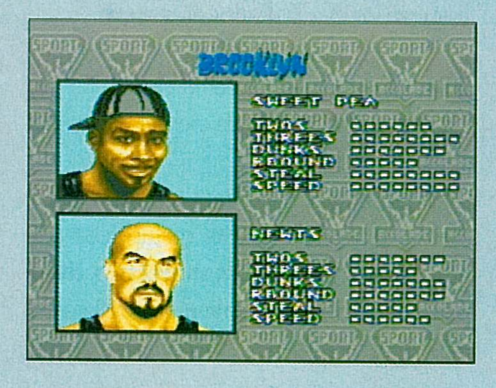


Estadísticas completas. *Al final del partido y a la mitad del mismo aparecerán los números de los cuatro jugadores.*



"No es un juego para blandos". *Las palabras del propio Barckley junto a esta imagen pueden hablar por sí solas.*

¿Quién dice que el baloncesto puro es el que enfrenta a dos equipos de cinco jugadores en un Palacio lleno a rebosar de público? De eso nada, el verdadero basket es el que se juega en la calle, dos contra dos, y sin reglas establecidas. Hasta el mismísimo Charles Barkley está de acuerdo en esto.



Cada uno con su estilo. *Los participantes de estos encuentros dos contra dos tienen sus propias características de juego, que aparecerán reflejadas antes de cada partido.*

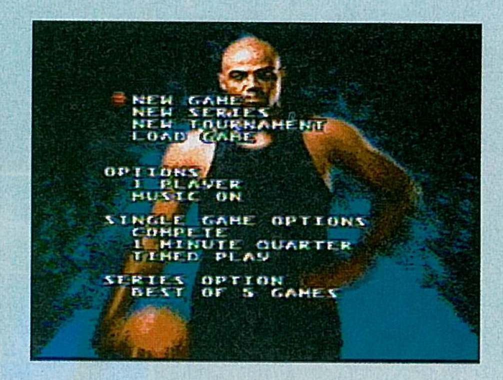


La "basca" al completo. *Esta reunión tan variopinta es la foto de familia de Barckley y sus amigos. Conócelos y disfrutarás del baloncesto al estilo del "gordo".*

nombre propio

pectaculares mates (giros de 360 grados, volteretas, a una mano...); **siete pistas de cemento y una de parquet,** el Phoenix Arena, localizadas en otras tantas ciudades de Estados Unidos; posibilidad de **hasta cuatro jugadores simultáneos** (habrá que tirar de Multitap); y una **cercana perspectiva frontal** de la cancha serán los argumentos que presentará este juego para alcanzar la más alta diversión.

La máxima barckliana "o juegas, o te vas" estará presente con gran intensidad desde el salto inicial de cada partido, ya que al ser un arcade **no existirán las faltas personales ni habrá fueras de banda**. Única y exclusivamente mates estratosféricos, **canastas de otra galaxia** y defensas al límite de la ley. Y todo ello, en un divertido viaje baloncestístico de costa a costa norteamericana, con Sir Charles Barckley como bandera de diversión asegurada.



Genio y figura de la NBA. *Sir Charles Barckley estará presente en digitalizaciones hasta en el cuadro de opciones, que por cierto resulta tan completo como todo el juego.*



WORLD CUP

• Elite •Super Nintendo • Deportivo



***Entre selecciones anda el juego.** Todos los equipos que participen en la competición serán selecciones nacionales.*



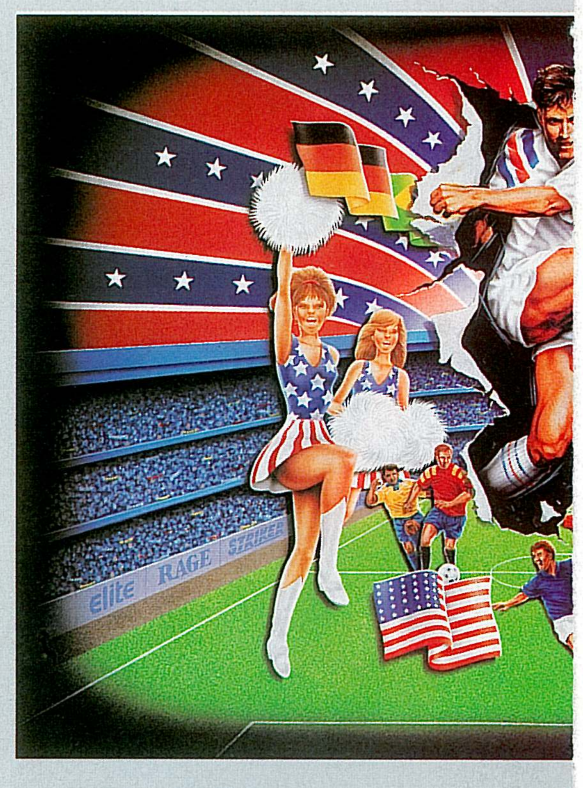
***Saque de esquina.** Una línea de puntos marcará la trayectoria que va a seguir el balón tras realizar el saque.*



***¿Quién ha sido?** Toda esta información aparecerá en pantalla cada vez que se marque un gol en el partido.*



***Perspectiva trasera.** El juego en World Cup Striker se seguirá desde uno de los fondosa una altura elevada .*



Elite tambié
a la fiebre

Habíamos hecho una apuesta en la redacción para ver si éramos capaces de escribir este texto sin hablar del próximo Mundial, pero hemos de reconocer, hundidos en la más absoluta de las miserias, que no nos sentimos capaces de hacerlo. Hablar de **World Cup Striker,** la penúltima novedad futbolera **que se acerca a la Super,** sin mencionar **al Campeonato USA'94** es tan utópico como pensar que Ruiz Mateos va a hacer voto de silencio durante los próximos tres meses.

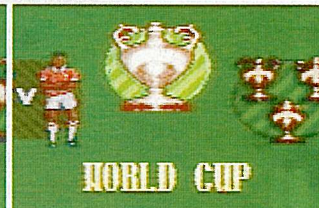
Por eso, no nos queda más remedio que comenzar diciendo que este cartucho será **la adaptación para los mundialistas tiempos que corren de Striker,** el programa primo-hermano suyo que apareció allá por septiembre del año pasado. La gente **de Elite** ha querido rizar el rizo y conmemorar el torneo que se va a celebrar en "los States" con el lanzamiento de un juego que recordará mucho al mencionado Striker, pero que al mismo tiempo será muy diferente. Tranquilos, dejad que nos expliquemos, y así podréis "desfacer" este entuerto que en realidad no lo es tanto.

Veréis, es que World Cup Striker mantendrá

El Mundial por bandera

*No podía ser de otra forma. Todas las competiciones en las que se podrá participar en este World Cup Striker **tendrán carácter universal**, como corresponde a un juego **que ha sido readaptado aprovechando la celebración de la Copa del Mundo de Fútbol** de Estados Unidos. Ya sabéis, Mundial hasta en la sopa.*





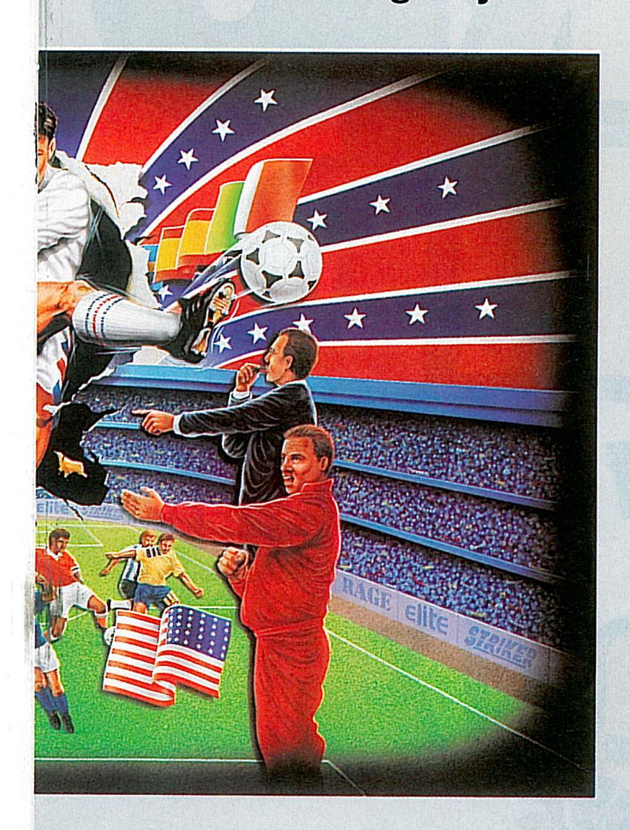




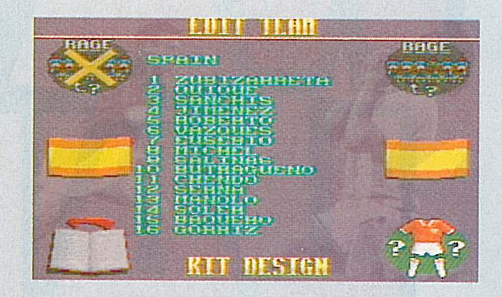


STRIKER

• Simulador • 8 Megas • Julio •



en se apunta mundialista

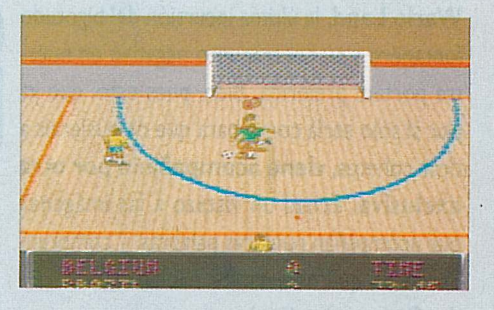


Me suena esta alineación. *Hombre, como que es el equipo que presentó España en el pasado Mundial de Italia. La verdad es que estos chicos no están muy al día...*



A la medida. *Una de las opciones será la de configurar tanto el diseño del uniforme de vuestro equipo como el color de la piel y del pelo de vuestros jugadores.*

Aunque algunos empezaréis a estar "hasta el gorro" de oír hablar del Mundial de Fútbol, a la mayoría os interesará saber que el mes que viene podréis disfrutar con este cartucho de Elite, una interesante adaptación del célebre Striker.



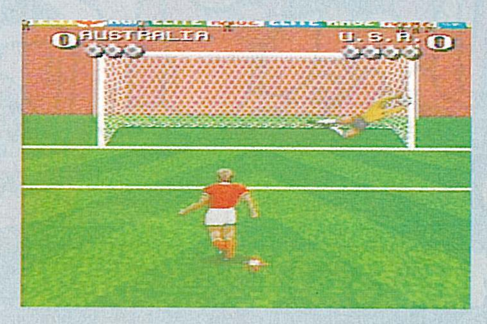
Fútbol sala. *Al igual que ocurría en Striker, este cartucho os permitirá disputar partidos de fútbol-sala bajo techo.*

aspectos que ya conocemos del Striker original, como por ejemplo **la perspectiva trasera oblicua, el aspecto de los jugadores o la original posibilidad de jugar partidos de fútbol sala.** Sin embargo, también existirán novedades (¡faltaría más!): se podrán disputar **cuatro competiciones diferentes** (Copa del Mundo, Campeonato del Mundo, Liga Mundial y Torneo Mundial), el menú de opciones incluirá detalles como la **"calidad visual" de los árbitros o la habilidad de los porteros,** y **podrán participar hasta cinco jugadores.**

Sumad eso, que no es poco, a un desarrollo del juego que será **bastante más real** que en su antecesor y a un sonido **con cancioncilla pegadiza incluida,** y sabréis cuáles serán los motivos de la existencia de este World Cup Striker, que el mes que viene hará su debut en partido oficial de la Liga Super Nintendo. Esperamos esa fecha tan ansiosos como vosotros.



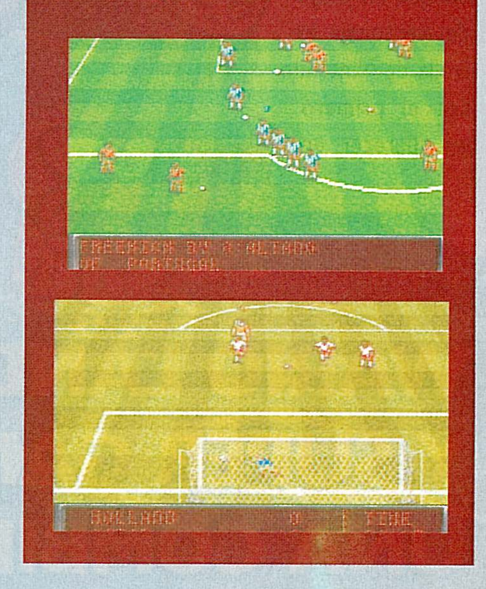
Torneo mundial. *Entre las distintas competiciones que se podrán disputar, estará un torneo con sus grupos y todo.*



El punto fatídico. *Cuando se pite un penalty, la imagen se acercará para mostraros el lanzamiento con más detalle.*

Una gran saga de futbolistas

World Cup Striker tendrá **un claro antecedente en Striker,** un juego que apareció en septiembre del año pasado, y la verdad es que a la vista de estas imágenes, nadie podrá negar su parentesco. Aunque los cambios serán evidentes, se puede decir que **la línea general del juego** será la misma.

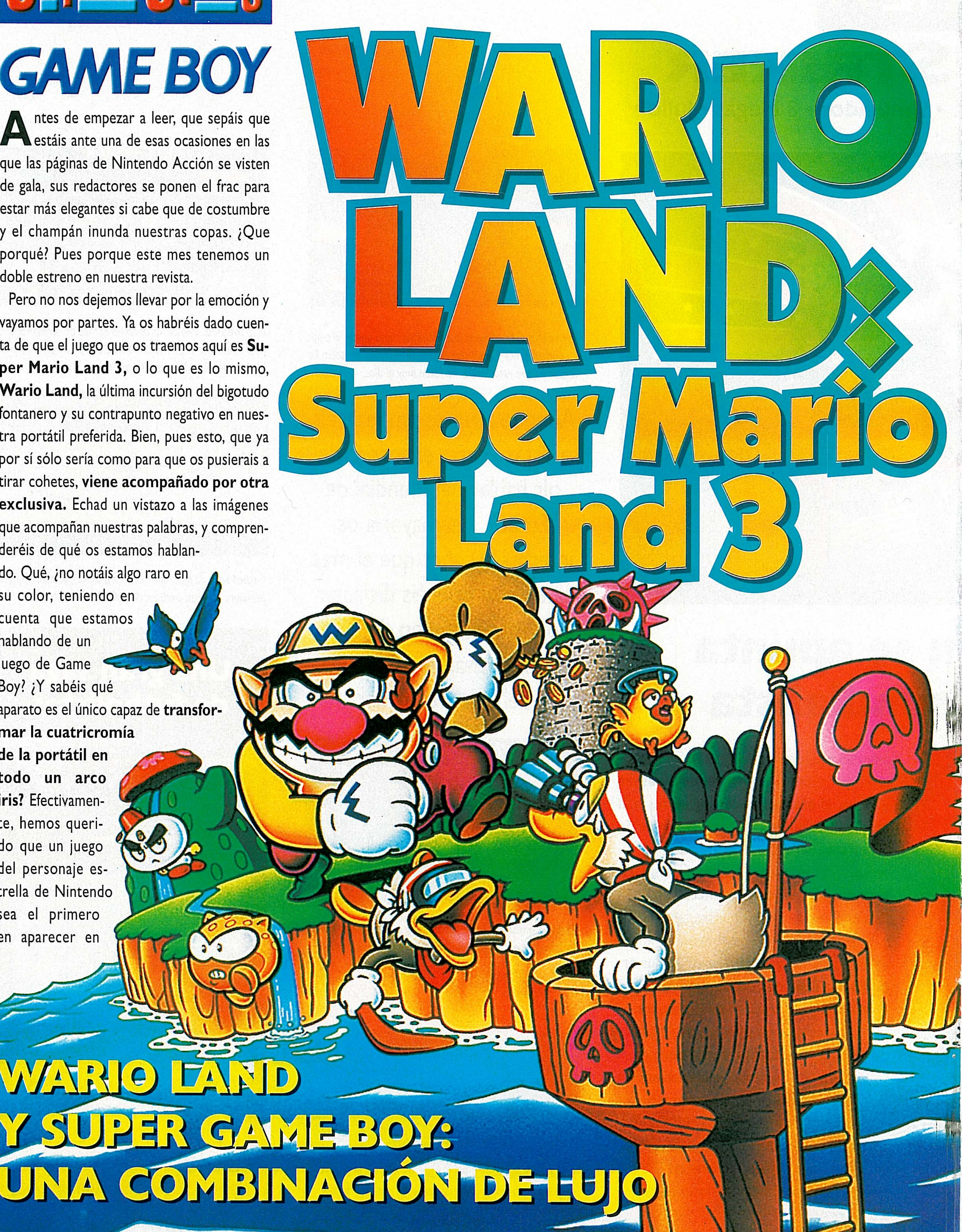


GAME BOY

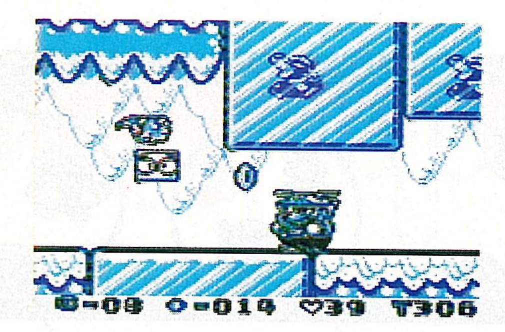
WARIO LAND: Super Mario Land 3

Antes de empezar a leer, que sepáis que estáis ante una de esas ocasiones en las que las páginas de Nintendo Acción se visten de gala, sus redactores se ponen el frac para estar más elegantes si cabe que de costumbre y el champán inunda nuestras copas. ¿Que porqué? Pues porque este mes tenemos un doble estreno en nuestra revista.

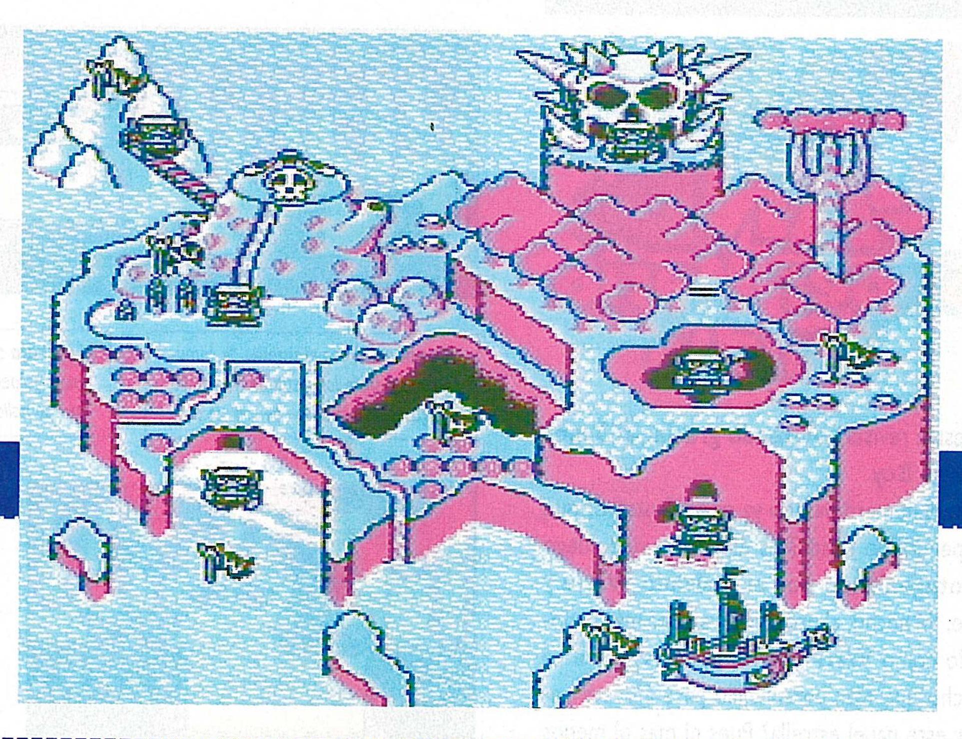
Pero no nos dejemos llevar por la emoción y vayamos por partes. Ya os habréis dado cuenta de que el juego que os traemos aquí es **Super Mario Land 3,** o lo que es lo mismo, **Wario Land,** la última incursión del bigotudo fontanero y su contrapunto negativo en nuestra portátil preferida. Bien, pues esto, que ya por sí sólo sería como para que os pusierais a tirar cohetes, **viene acompañado por otra exclusiva.** Echad un vistazo a las imágenes que acompañan nuestras palabras, y comprenderéis de qué os estamos hablando. Qué, ¿no notáis algo raro en su color, teniendo en cuenta que estamos hablando de un juego de Game Boy? ¿Y sabéis qué aparato es el único capaz de **transformar la cuatricromía de la portátil en todo un arco iris?** Efectivamente, hemos querido que un juego del personaje estrella de Nintendo sea el primero en aparecer en



WARIO LAND Y SUPER GAME BOY: UNA COMBINACIÓN DE LUJO



Cajas sorpresa. *Son ya tradicionales en todos los Marios, y tampoco podían faltar en esta ocasión. En su interior esconden monedas, cascos y hasta alguna vida extra.*

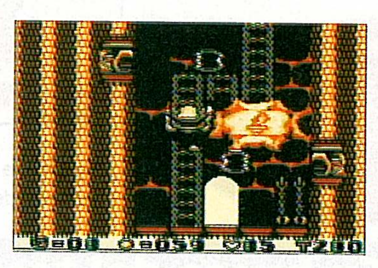


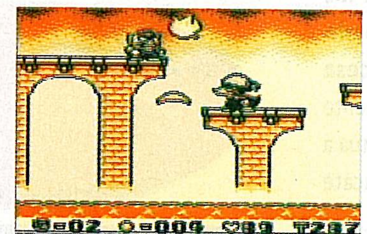
Kitchen Island

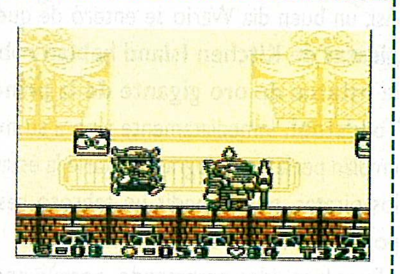
El lugar donde se desarrolla la gran aventura de Wario es esta misteriosa isla, habitada por los piratas que han robado ***la estatua de la princesa Toadstool.*** *Se divide en* ***siete zonas,*** *cada una de ellas consta de varias fases y al final espera* ***el consabido enemigo final.***

EL JUEGO EN GAME BOY: De vuelta a la realidad

Después de tanto desfile de color como hay en estas páginas, es justo enseñaros qué aspecto tiene Super Mario Land 3 ***visto con los colores normales de la pequeña Game Boy.*** *No os preocupéis, porque la típica cuatricromía de la portátil no le resta ni un ápice de calidad al juego.*

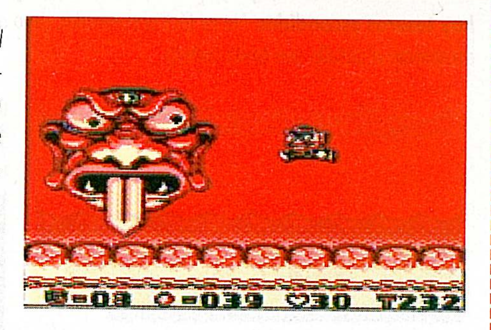




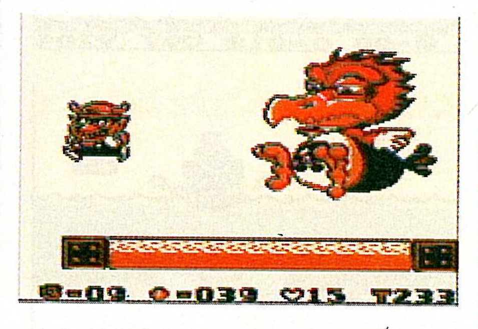


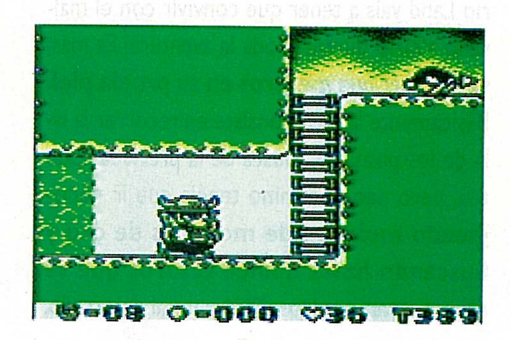
Enemigos suyos

Como suele ocurrir en los juegos de plataformas, al final de cada zona de Kitchen Island le tocará a Wario enfrentarse ***con un horrible y grandullón enemigo de final de fase.*** *Por regla general, si llegáis a ese punto con algún casco* ***podéis utilizarlo contra él,*** *pero no siempre se da esa posibilidad. Y es una pena, porque con su ayuda os será más fácil* ***darle los tres toques necesarios*** *para que se vaya a criar malvas bajo el suelo de la isla pirata.*

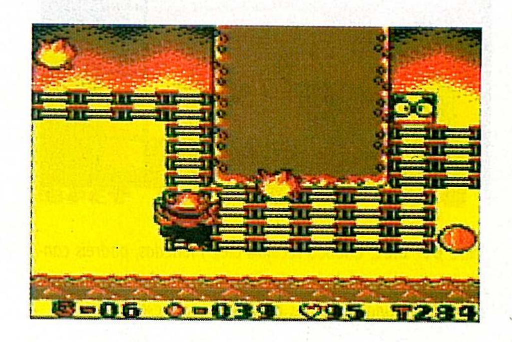




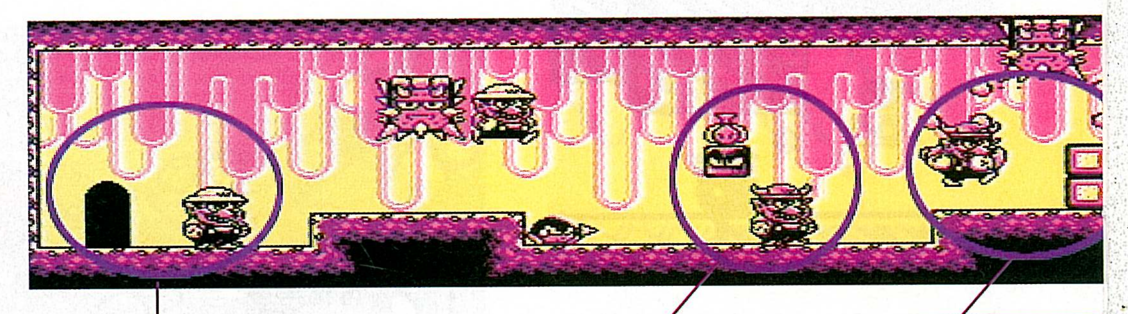




¡Que viene el scroll! *La variedad está siempre presente en Wario Land. En este caso, a nuestro protagonista le persigue un río de lava que amenaza con hacerle cenizas.*



WARIO LAND: Super Mario Land 3



Las puertas son el sistema de comunicación entre los distintos niveles de las fases. Wario acaba de salir de una.

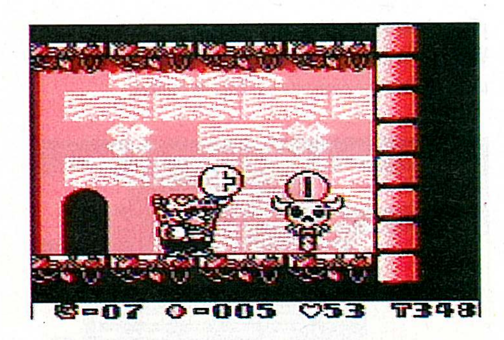
Una **caja sorpresa** nunca viene mal para golpearla y conseguir el **casco** que se halla escondido en la **vasija**.

No hay bloque que resista el **ataque corporal** de Wario, y menos si lo hace con la fuerza de **Wario-Toro**.

nuestra revista **coloreado gracias al Super Game Boy.**

En el número pasado ya os adelantamos que Super Mario Land 3 es el primer videojuego **protagonizado por el malvado Wario** y que, de hecho, el programa va a ser más conocido como **Wario Land.** ¿Qué es lo que ha hecho que este personajillo pase a desempeñar este papel estrella? Pues ni más ni menos que su avaricia y la envidia que siente por el genial Mario, lo que le lleva a hacer cualquier cosa con tal de tener un castillo como el suyo. Así, un buen día Wario se enteró de que **los piratas de Kitchen Island habían robado la estatua de oro gigante de la princesa Toadstool.** Inmediatamente vino a su mente un plan perfecto: si lograse quitarle la estatua a los piratas, podría pedir un sabroso rescate por ella y comprarse su propio castillo.

Pues bien, idos preparando, porque en Wario Land vais a tener que convivir con el malvado Wario durante toda la aventura. Es más, vais a tener que **meteros en su propia piel.** Básicamente la cosa consiste en recorrer la isla de los piratas en busca de la preciada estatua, pero por el camino tenéis que ir **recogiendo multitud de monedas de oro y buscando hasta quince tesoros que se encuentran ocultos.** En cuanto al desarrollo,

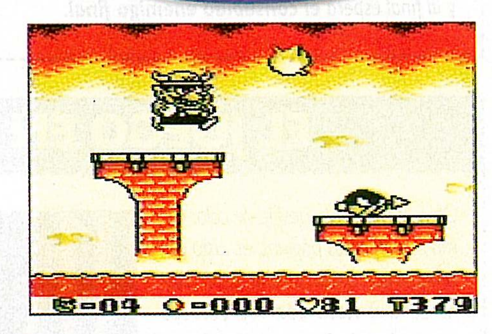


Vale por diez. *Cuando recojáis diez monedas, podréis canjearlas por una así de grande. Sirve para abrir puertas y para salvar la partida en puntos de la fase como éste.*



Atención al tiempo. *Sale en pequeñito, en una esquina de la pantalla, pero juega un papel fundamental en el juego.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN
Que el final llegue demasiado pronto si no descubrís todos los niveles ocultos.



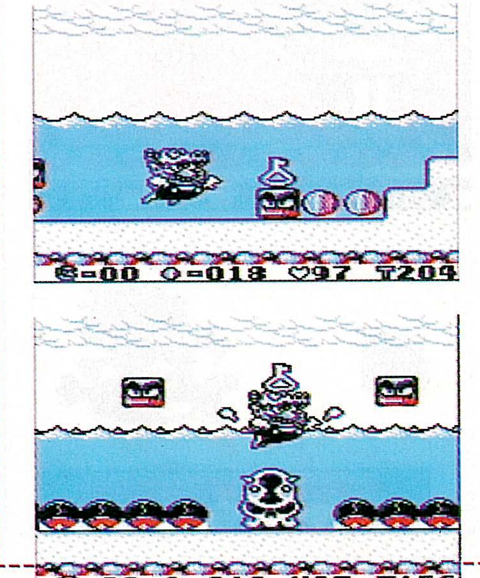
Un clásico de las plataformas. *Wario Land sigue la línea plataformera de todos los juegos de Mario anteriores.*

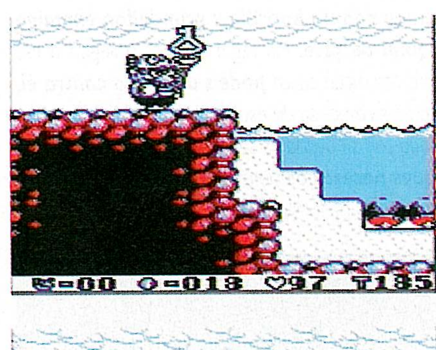


ESTÁ EN ACCIÓN
Que Wario sea tan divertido, jugable y adictivo como el mismísimo Mario.

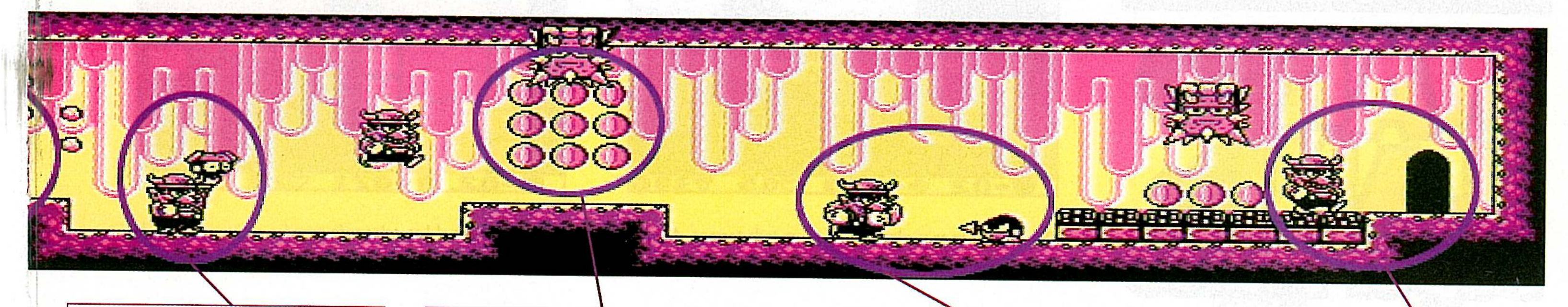
En busca del tesoro

Entre las muchas sorpresas que Kitchen Island guarda para Wario están las ***15 llaves que se encuentran ocultas en otras tantas fases.*** *¿Para qué sirven? Pues* ***para abrir las puertas de habitaciones en las que hay tesoros escondidos.*** *No es fácil encontrarlos, pero a Wario le vienen muy, pero que muy bien para poder comprarse el castillo que tanto anhela.*









¿Un molesto **enemigo**? Wario **salta** una vez sobre él, **lo paraliza**, y luego lo alza para lanzarlo contra otro.

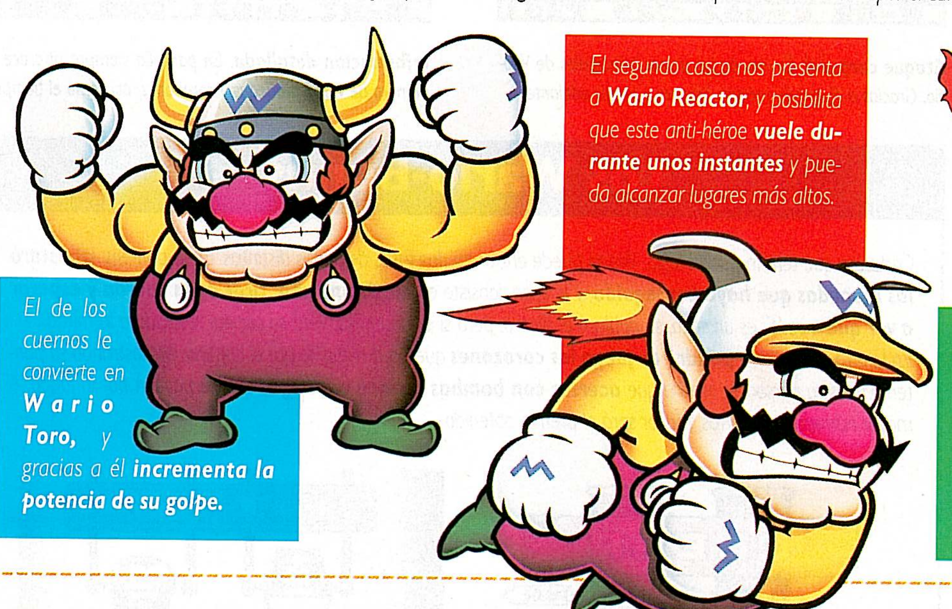
Todas las fases están repletas de **monedas**. Wario debe **recoger** todas las que pueda para comprarse el castillo.

De nuevo el ataque corporal. ¡Pero **cuidado**! Algunos enemigos **saben defenderse** de él con su lanza.

Wario por fin ha llegado al **final del nivel.** La puerta de turno le llevará a una **nueva etapa** llena de peligros.

Una casco para cada ocasión

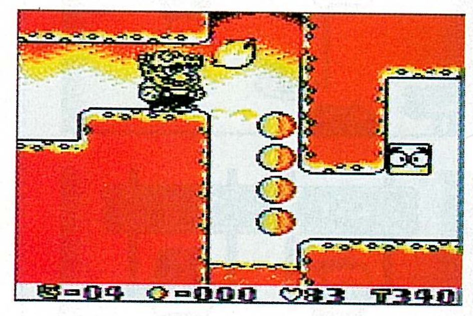
Wario puede **aumentar su poder de ataque** poniéndose alguno de los tres cascos que irá encontrando por el camino.

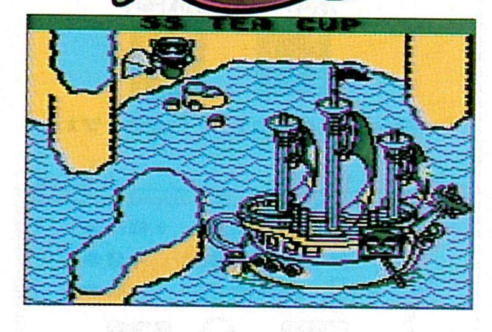


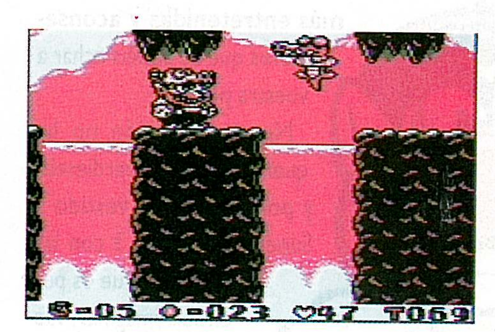
El de los cuernos le convierte en **Wario Toro**, y gracias a él **incrementa la potencia de su golpe.**

El segundo casco nos presenta a **Wario Reactor**, y posibilita que este anti-héroe **vuele durante unos instantes** y pueda alcanzar lugares más altos.

El último, que tiene una **cabeza de dragón,** hace que nuestro protagonista pueda usarlo como **lanzallamas contra bloques y enemigos** cuantas veces quiera.

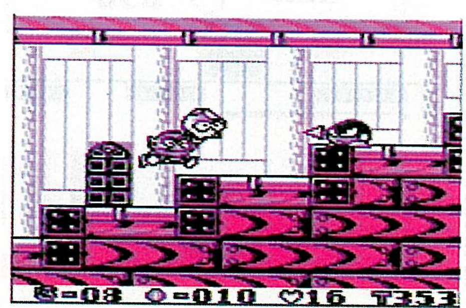




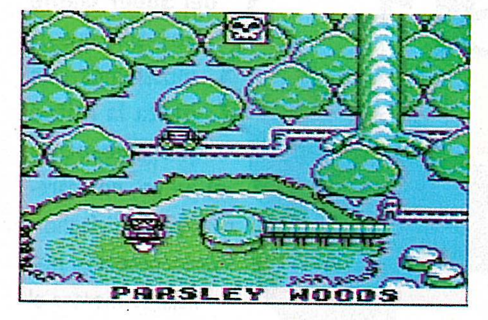




Wario-Dragón al ataque. El chorro de fuego que sale del casco es toda una garantía de seguridad para Wario.



Mini-Wario. Si Wario recibe un toque estando sin casco, ve reducido su tamaño. Un toque más y pierde una vida.

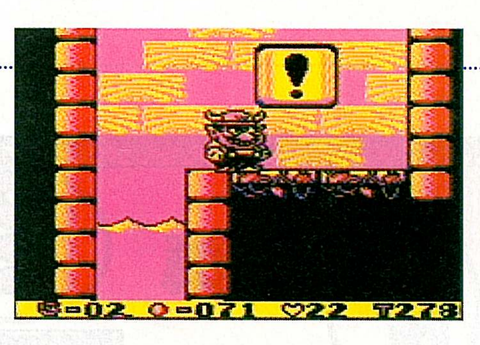


Objetivo: la calavera. La calavera indica que ése es el final de la fase, pero también que allí espera un jefe final.

Wario Land: Super Mario Land 3



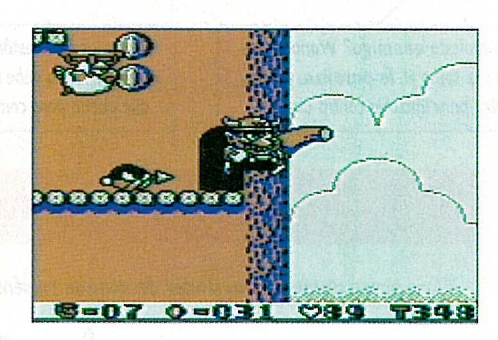
Por tierra, mar y aire. *Wario es un todo-terreno. A veces también tiene que darse un chapuzón en el agua.*



¡Vaya sorpresa! *Las cajas más grandes marcan el final de un nivel. Otras sirven para modificar el escenario de la fase.*



Ataque corporal. *Es una de las armas principales de Wario. Gracias a él, puede romper bloques y seguir adelante.*



Información detallada. *En pantalla siempre aparece el número de vidas, monedas y corazones, así como el tiempo.*

Super Mario Land 3 está cortado por el mismo patrón que las anteriores entregas: **plataformas a troche y moche, cajas sorpresa, enemigos sobre los que hay que saltar y hasta las típicas habitaciones ocultas** a las que se accede encontrando la puerta acertada en el momento exacto.

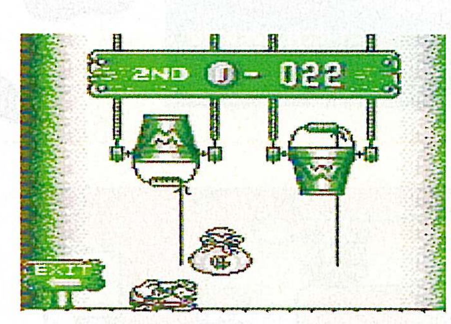
Pero lo genial, lo indiscutible de este Wario Land, es **la superioridad de sus gráficos** respecto a las otras aventuras "marca Mario" que han aparecido para Game Boy. Durante el juego tenéis la ocasión de conocer a todo un desfile de **personajes magníficamente definidos y de un tamaño casi descomunal** para la portátil (el sprite de Wario es enorme), así como de visitar zonas de la isla que se distinguen por la variedad de sus escenarios. Con todo esto y con **la jugabilidad característica** de todos los cartuchos en los que interviene la estrella de Nintendo, se completa el panorama de una de las historias **más entretenidas y aconsejables** que os podéis echar a vuestra portátil.

Nintendo Acción no ha querido que os la perdieseis, y por eso hemos vestido a Super Mario Land 3 con las mejores galas que os pudieseis imaginar: **las del Super Game Boy.** Si lo que os mostramos **os gusta la mitad que a nosotros el juego,** nos daremos por satisfechos. Wario, pese a su malicia, se merece el éxito que, sin duda, va a cosechar.

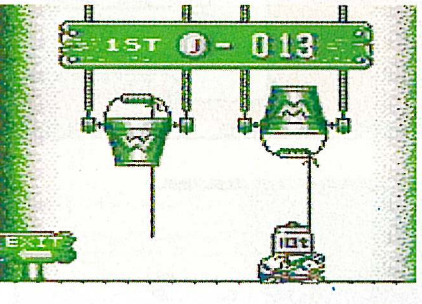
Los Wario-Bonus

Cada vez que termina una etapa, Wario puede entrar en dos fases de bonus distintas. En la primera, ***apostará las monedas que haya conseguido****, y la cosa consiste en* ***elegir un cubo, tirar de la cuerda y esperar a ver qué cae.*** *Si es un saco, se doblará el dinero; pero si es una pesa, verá su capital reducido a la mitad.*
En la otra fase, Wario ***pondrá en juego los corazones*** *que haya recogido por el camino: demostrando su puntería, nuestro personaje tendrá que* ***acertar con bombas a cinco enemigos*** *que se pasean por el fondo. A mayor número de aciertos, mayor será el premio obtenido.*

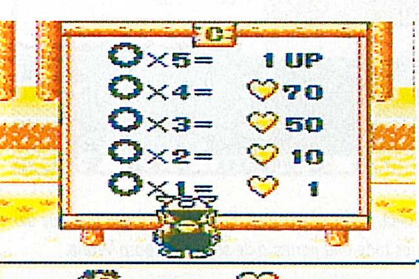








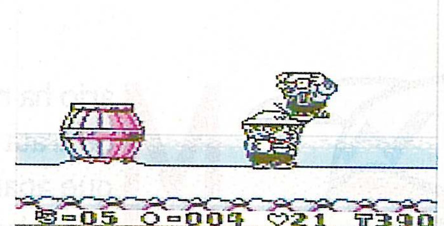


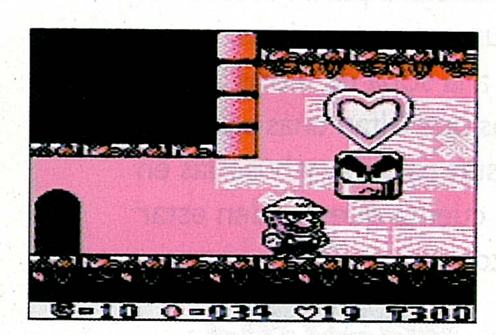


¡Wario al ataque!

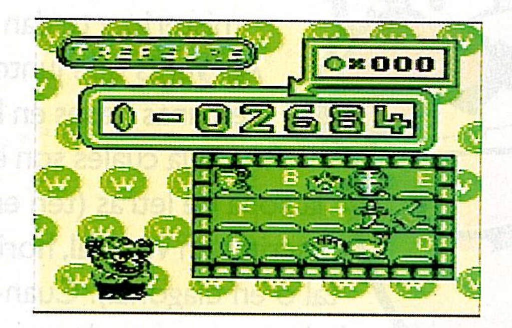
Evidentemente, Wario no siempre tiene un casco a mano para poder hacer uso de él. Cuando está en su estado normal, tiene dos formas de acabar con sus enemigos. Una es **utilizando su ataque corporal,** un violento empujón que también le sirve para romper bloques. La otra forma es un poco más sofisticada, pues primero ha de dejar **K.O. al rival saltando sobre él,** para luego **lanzarlo a su vez contra otro enemigo cercano.**



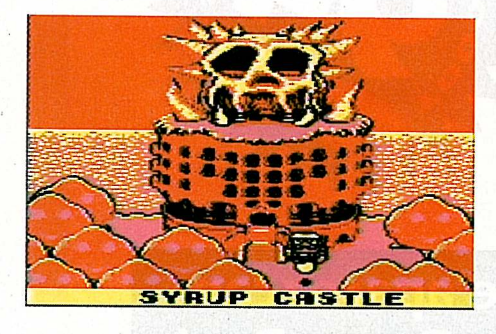




Demasiado corazón. Estos corazones tan enormes valen por varios de los normales. Ya sabéis que si conseguís recoger cien, la recompensa será una valiosa vida extra.



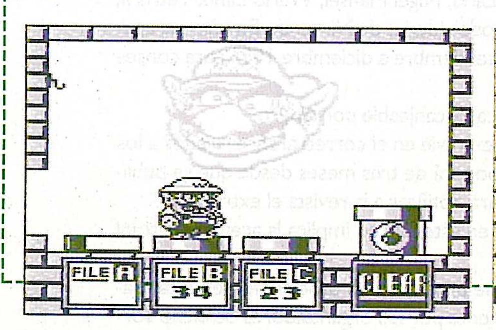
En busca del tesoro. Al final de cada fase se os muestra una pantalla en la que se ven los tesoros que lleváis recogidos hasta el momento. Procurad que no se os pase ninguno.

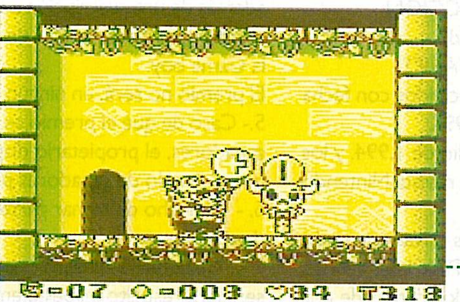




Una opción salvadora

Super Mario Land 3 tiene, al igual que la anterior entrega, una opción muy práctica: l**a posibilidad de salvar hasta tres partidas distintas.** Además, hay **un punto de grabación escondido** en mitad de cada fase, en el que por el módico precio de 10 oros permitirá continuar a partir de ese lugar en caso de perder una vida







NINTENDO
Nintendo

Megas: **4** Vidas: **5**
Continuaciones: **Graba Partidas**
Niveles de Dificultad: **0**

- **Tipo de Juego:** Como los otros Marios: plataformas con un poquito de arcade y otro poquito de aventura, por aquello de ir explorando los caminos que tienen las fases.
- **Desarrollo:** Consta de siete fases, dividida cada una en un número variable de subfases. Como en otros cartuchos de Mario, existen niveles ocultos a lo largo del juego.
- **Tecnología:** La estrella de este apartado es la opción que permite grabar partidas. Pero tampoco hay que olvidarse de la magnífica calidad técnica que poseen los gráficos.
- **Duración:** Llegar al final no os llevará más de un par de semanas. Otra cosa es que lo hagáis con todos los tesoros o que descubráis todos los caminos ocultos que hay.

GRAFICOS — **94**
Un lujo, tanto por el tamaño de los sprites como por definición y variedad.

SONIDO — **88**
Lo mejor, la cantidad y calidad de los efectos. La música se deja oír muy bien.

MOVIMIENTO — **94**
Con cascos o sin ellos, Wario goza de una movilidad envidiable.

JUGABILIDAD — **93**
Acertado nivel de dificultad y grabación de las partidas, ¿hay quien dé más?

ENTRETENIMIENTO — **95**
En la línea de genialidad de los otros Marios. De lo mejor para Game Boy.

Opinión

Cuando se programan varias entregas de una misma serie, no es fácil que la última supere a las anteriores. Wario Land lo ha logrado por varias razones: primero, porque es tan entretenido o más que sus predecesores; segundo, porque les supera en calidad gráfica; y, tercero, porque la figura de Wario introduce un factor de originalidad. Sin duda, Super Mario Land 3 es un cartucho que hace honor a su nombre.

Recomendación

Imprescindible. No importa la edad o la religión consolera que practiquéis.



¿Te atreves a descubrir el mensaje oculto que Wario le envía a Mario?

Mario ha recibido una carta de Wario. Se trata de una sopa de letras en la que aparentemente hay un mensaje oculto. Nuestros redactores han dado con la clave para resolver el misterio y te dan unas cuantas pistas.

Así verás que junto a la sopa de letras aparecen unas frases en las que faltan unas palabras. Averigua cuáles son estas palabras y búscalas en la sopa de letras (ten en cuenta que pueden estar escritas en vertical, horizontal o en diagonal). Cuando hayas encontrado todas, táchalas. Entonces, podrás leer el codiciado mensaje oculto con las palabras que sobran.

TODOS LOS CARTUCHOS DEL 94 Nintendo®

Mario propone un súper regalo para los lectores que averigüen el mensaje deWario:

¡Suscripciones a todos los juegos que aparezcan durante 1994 para Super Nintendo o Game Boy!

BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN, que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A. Revista NINTENDO ACCIÓN
Apdo. 400 28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO WARIO

2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 1 de Junio de1994 al 8 de Julio de 1.994.

3. -. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 15 de Julio de 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Agosto de la revista Nintendo Acción.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán seis cartas que serán ganadoras de los siguientes juegos de Super Nintendo: Plok, Lost Vikings, Nigel Mansel, Megaman X, Super Metroid, Pac Attack, además de una suscripción a todos juegos de Nintendo España que aparezcan durante los meses de septiembre a diciembre 1994 para consola SNES.

Otras diez cartas serán ganadoras de los siguientes juegos para consola Game Boy: Kirby´s Pinball Land, Nigel Mansel, Wario Land, Tetris II, además de una suscripción a todos juegos de Nintendo España que aparezcan durante los meses de septiembre a diciembre 1994 para consola Game boy.

El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo: HOBBY PRESS SA y NINTENDO ESPAÑA.

Concurso Wario Land



C	E	A	D	H	O	R	A
A	S	E	I	S	V	T	T
S	A	D	E	N	O	M	O
C	F	Y	Z	R	L	Y	S
O	O	D	O	E	A	M	A
O	N	O	G	A	R	D	J
M	A	G	I	C	O	S	E
D	A,	M	A	R	I	O.	C

1. Wario en vez de gorra lleva un _ _ _ _ _ en la cabeza. Además, tiene unas _ _ _ _ _ super gordas encima de los ojos.

2. Si se convierte en WARIO REACTOR puede _ _ _ _ _ , si lo que quiere es hacerse más fuerte se convertirá en WARIO _ _ _ _, pero para quemar con su aliento se transformará en WARIO _ _ _ _ _ _ . Todo ello, gracias a los calderos _ _ _ _ _ _ _.

3. Otra diferencia es que para conseguir vidas extras no hay que coger _ _ _ _ _ _ _, como en Super Mario Land, sino corazones.

4. Juntando _ _ _ _ monedas WARIO puede conseguir un monedón, meterlo en ciertas ranuras y pasar de _ _ _ _.



Cupón Concurso Wario

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Población: ................................C.P. ....

Provincia: .... Tel. ....

La suscripción que me gustaría ganar es:

❑ SUPERNINTENDO ❑ GAME BOY

LA FRASE SECRETA ES ....

....

....



EL FÚTBOL ESPECTÁCULO HA LLEGADO A LA SUPER

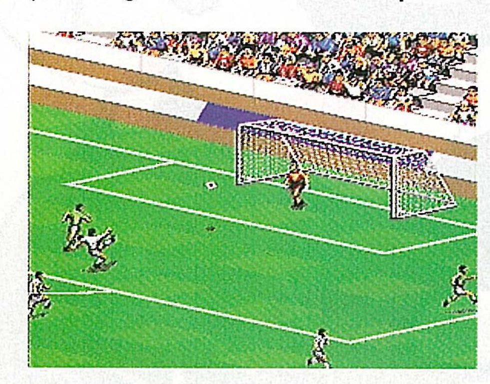


FIFA International SOCCER

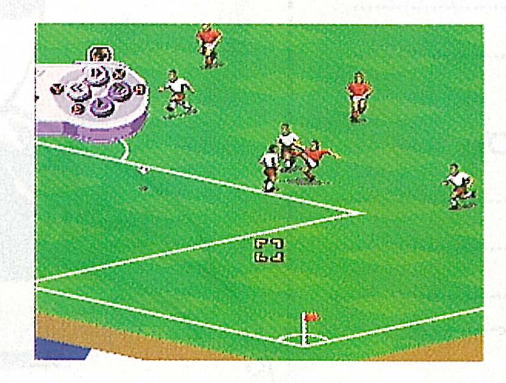
Si echáis un vistazo a las páginas de la revista este mes, veréis que el color verde abunda en ellas más que de costumbre. Y no es que hayamos decidido incluir fotos subidillas de tono. La explicación hay que buscarla en el **aluvión de juegos de fútbol** que está llegando a Super Nintendo. De todos ellos, sin embargo, hay uno que puede considerarse **el más esperado (sobre todo por sus antecedentes gloriosos en otras consolas)**. ¿Sabéis cual? Sí, nos referimos a **FIFA International Soccer**, el cartucho estrella con el que **Electronic Arts** -recordamos que será distribuido por **Ocean**- pretende que todos los aficionados a los grandes videojuegos se calcen unas botas y empiecen a correr.

La **licencia FIFA** (esto de tener un padrino importante se ha puesto de moda) parece haber estimulado a los chicos de EA, y el mundial USA haberles subido la moral, porque lo cierto es que les ha salido un **simulador** absolutamente espectacular. Veréis. Podemos empezar por los **gráficos**. En FIFA se han cuidado las animaciones de los jugadores hasta el último detalle. De hecho se han llegado a utilizar hasta **17 instantáneas diferentes** para conseguir un movimiento explosivo. Además, se ha elegido la **perspectiva isométrica de juego,** lo que permite seguir a la perfección el desarrollo de los partidos. Vamos, como si lo estuvieran retransmitiendo en directo.

Si queréis seguimos por el **apartado jugable**, el más delicado. Los **movimientos**, aunque cueste un poquito llegar a dominarlos, terminan siendo **muy variados**, y las jugadas que podéis llegar a hacer son un **deleite para la**



Tiros con efecto. *En FIFA Soccer podéis hacer unos efectos de escándalo si pulsáis L o R después de disparar el balón.*



Moviola. *En cualquier momento del partido tendréis la oportunidad de revivir la última jugada disputada.*



Que gane el mejor. *El torneo mundial FIFA Soccer enfrenta a 24 selecciones nacionales divididas en seis grupos.*

ESTÁ EN ACCIÓN

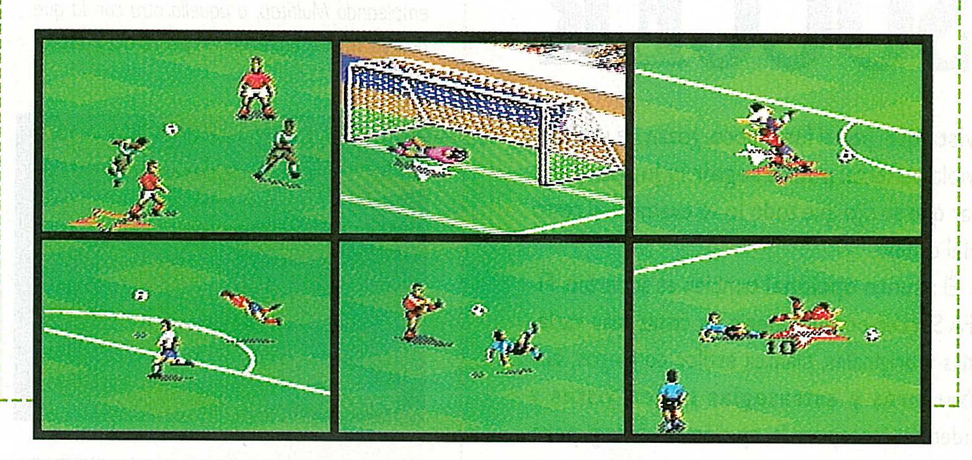
• El espectáculo futbolístico que es capaz de reproducir FIFA Soccer.

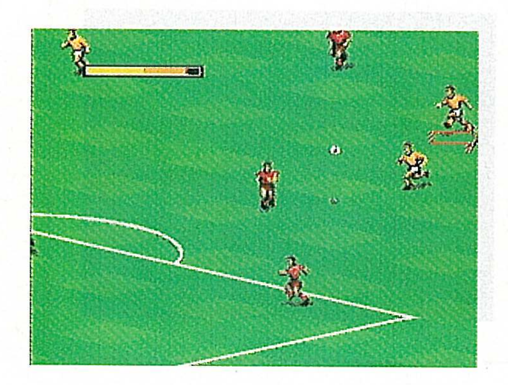


Todos los ángulos. *La perspectiva isométrica facilita dos ángulos diferentes de visión. Éste es el más "difícil".*

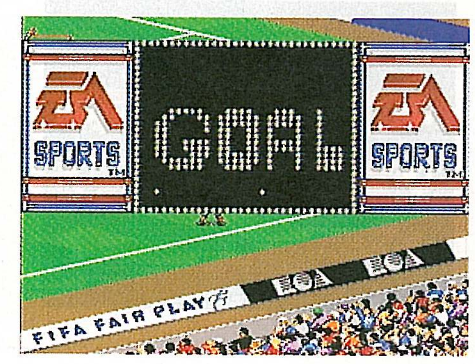
Las mejores jugadas del partido

FIFA Soccer es, ante todo, un juego realista. Todo un pelotazo, vamos. Si queréis comprobarlo, no tenéis más que empezar a jugar. Asistiréis a **detalles** tan asombrosos como los que prueban las imágenes. **Animaciones de lujo** sacadas de una cámara de televisión que dejarán al jugador -y al espectador- marcado para siempre. No hay nada igual en este mundo del fútbol.

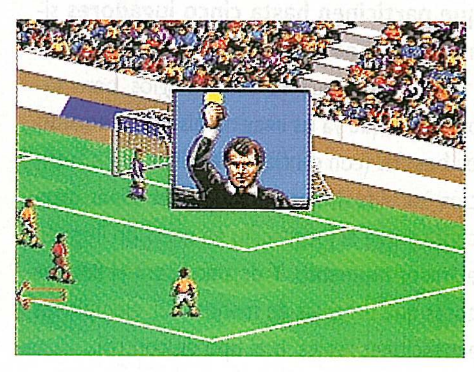




Barra de energía. Es opcional, y se divide en tres zonas de diferente color. Cuanto más llena está, más fuerte es el tiro.

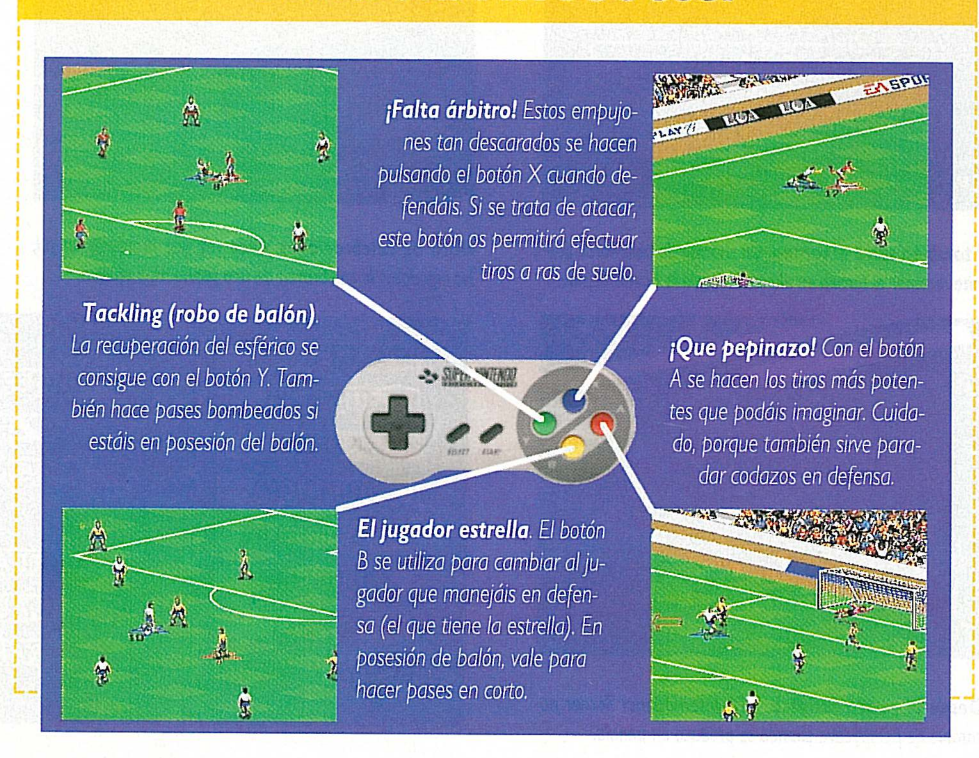


Marcador electrónico. Señala los momentos importantes del partido. Por ejemplo, la alegría del gooooooool.



Un Andujar más. Si optáis por activar las faltas, el árbitro no se cortará un pelo a la hora de mostrar tarjetas.

Controla FIFA Soccer

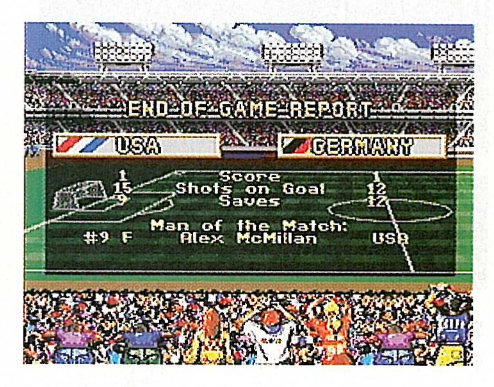


¡Falta árbitro! Estos empujones tan descarados se hacen pulsando el botón X cuando defendáis. Si se trata de atacar, este botón os permitirá efectuar tiros a ras de suelo.

Tackling (robo de balón). La recuperación del esférico se consigue con el botón Y. También hace pases bombeados si estáis en posesión del balón.

¡Que pepinazo! Con el botón A se hacen los tiros más potentes que podáis imaginar. Cuidado, porque también sirve para dar codazos en defensa.

El jugador estrella. El botón B se utiliza para cambiar al jugador que manejáis en defensa (el que tiene la estrella). En posesión de balón, vale para hacer pases en corto.



El hombre del partido. Al término del encuentro, la CPU elegirá al mejor de los 22 jugadores en liza.



SUPER STARS

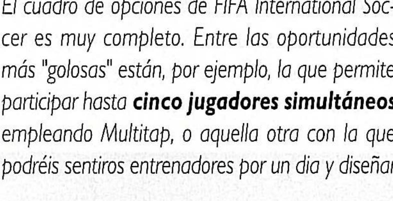
FIFA International SOCCER

vista que, por si fuera poco, gozan de una moviola perfecta: **puede seguir la jugada** o dejar que su ojo que todo lo ve examine el resto del campo.

El **asunto opcional** también es soberbio. FIFA Soccer permite elegir las cosas más variadas y originales, plantea estilos de juegos, **coberturas y estrategias nunca vistas** y además, incorpora la **opción Multitap para que participen hasta cinco jugadores** simultáneos. Todo un detalle.

Podríamos seguir soltando elogios, pero suponemos que ya os imaginaréis que el **sonido es bestial** (con cánticos digitalizados de la afición incluidos), que la **música** es súper marchosa y que el jueguecillo en cuestión llega en el mejor momento. Y dejamos para el final las cosas que echaréis de menos. Por ejemplo las alineaciones reales, o el tipo de control...

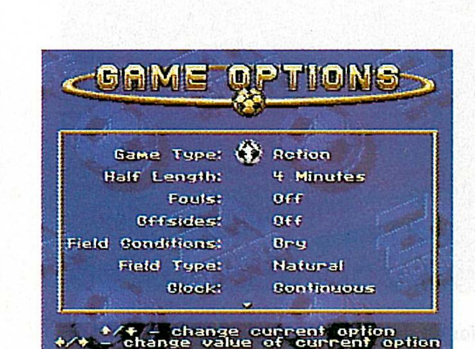
Partidos a la medida



El cuadro de opciones de FIFA International Soccer es muy completo. Entre las oportunidades más "golosas" están, por ejemplo, la que permite participar hasta ***cinco jugadores simultáneos*** *empleando Multitap, o aquella otra con la que podréis sentiros entrenadores por un día y diseñar la estrategia que va a emplear vuestro equipo (jugar con la defensa adelantada, con un centro del campo presionante).*

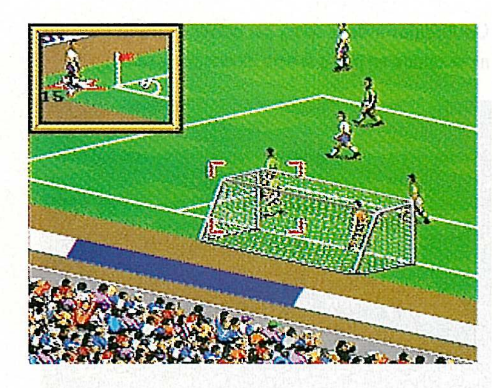
Y por la parte de las competiciones, no perdáis ni los partidos amistosos, ni la liga, ni los playoffs, ni, por supuesto, el campeonato del mundo.











Saque de esquina. *Primero se lleva el cursor hacia donde queréis que vaya al balón, después se saca y... ¡goool!*



Y también salva el torneo. *Un sistema de passwords permite retomar el torneo en el punto donde lo hayáis dejado.*



Hora de celebraciones. *Cada vez que marquéis un gol, los jugadores lo celebrarán de una forma muy efusiva.*



Pide el cambio. *Si algún jugador no rinde a vuestro gusto, no tenéis más que parar el partido y sustituirle por otro.*

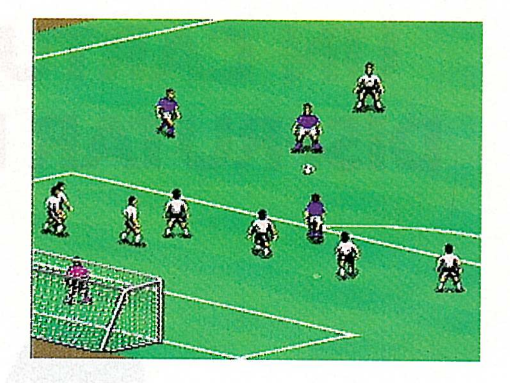


Desde el punto fatídico. *FIFA International Soccer no cambia de perspectiva cuando se produce un penalti.*



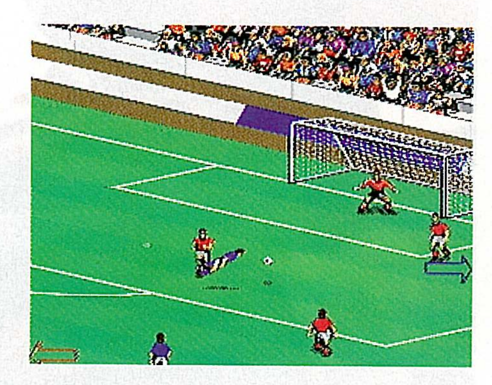


No todas son iguales. *Un cuadro estadístico muestra el nivel de juego que puede ofrecer cada selección.*

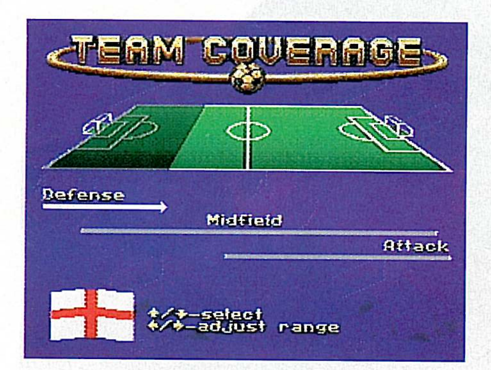


Un buen punto de vista. *La perspectiva isométrica de FIFA Soccer permite seguir el juego sin perder detalle del partido.*

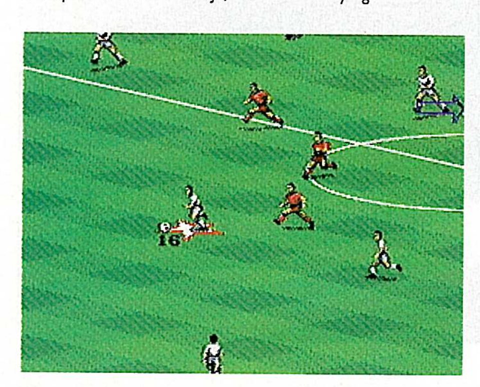




Remate en plancha. *Las animaciones están perfectamente conseguidas. Valga como ejemplo este remate de cabeza.*

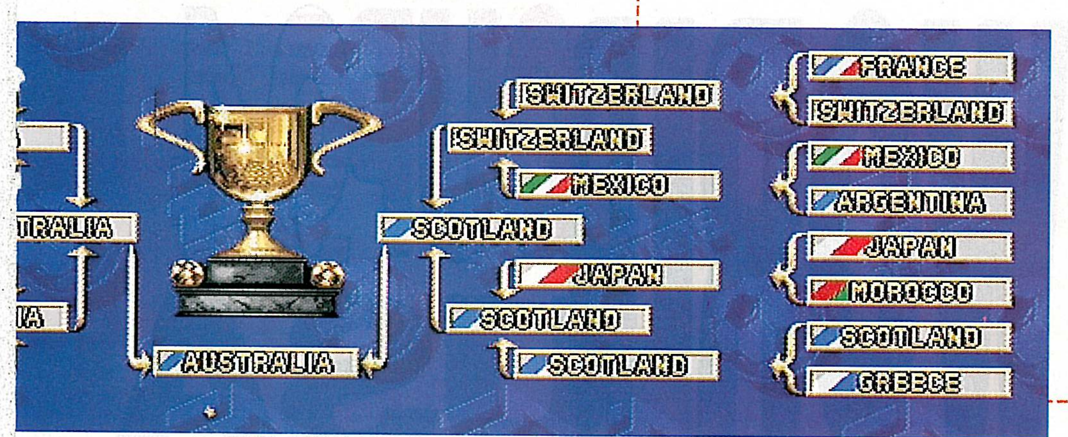


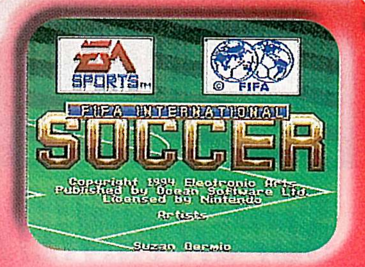
También, entrenadores. *Elige, sistema Cruyff de ataque desesperado o Chechu Rojo, de contención y aguante.*



Una final no apta para cardiacos

Aunque en total son ***30 las selecciones que se pueden elegir*** *en FIFA Soccer, lo cierto es que en ninguna de las competiciones pueden participar todas a la vez. Para vuestra información, en el* ***modo liga sólo pasan el corte 8****, mientras que en el* ***torneo mundial son 24*** *las que pueden competir. Por cierto, que este campeonato del mundo es una réplica exacta al "real". Si veis a Australia ahí es porque, además, podréis añadir o quitar equipos de los grupos en cuestión.*
La composición que veis abajo refleja la dura lucha de los playoffs finales para 16 teams.





OCEAN
Electronic Arts

Megas: **8** Vidas: **-**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Un simulador con todas las consecuencias. O sea, real y difícil. Tardarás un tiempo en conocerlo, pero todo es atreverse.

• Desarrollo:
Podréis disputar partidos amistosos entre 30 selecciones, ligas de 8, "playoffs" con 16 participantes y un torneo similar al mundial con 24 equipos.

• Tecnología:
Las animaciones de los jugadores alcanzan las 17 instantáneas por movimiento. A veces parecen tan reales, que no creemos que tenga "sólo" 8 megas.

• Duración:
Lo bueno de FIFA Soccer es que se va haciendo más atractivo a medida que lo juegas. No es un cartucho para un día, es para un año.

GRAFICOS — **95**
No hay otro juego de fútbol que le iguale en este apartado. Excepcionales.

SONIDO — **90**
Griterío, cánticos, un sonido envolvente, buena música y una gran ambientación.

MOVIMIENTO — **87**
Visualmente superlativos. Cuesta llegar a dominarlos, pero salen unas jugadas...

JUGABILIDAD — **90**
Sube con el tiempo. En cada partido se aprenden nuevos pases, remates, que aumentan las ganas de jugar.

ENTRETENIMIENTO — **94**
Una de las grandes virtudes de FIFA Soccer. Conocerlo es quererlo. Y cuando sepáis jugar os resultará imprescindible.

Opinión
FIFA Soccer combina una calidad técnica inigualable con una concepción de juego marcada por el espectáculo. El resultado de esa mezcla explosiva llega en forma de jugadas de gol increíbles, festival de remates nunca vistos y paradas sobresalientes. De gráficos anda inconmensurable, de opciones no va nada mal y lo que único que se le puede echar en falta es un sistema de control más accesible.

Recomendación
Nadie debería perderse este cartucho. Ni los locos del fútbol ni sus detractores.

92

SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

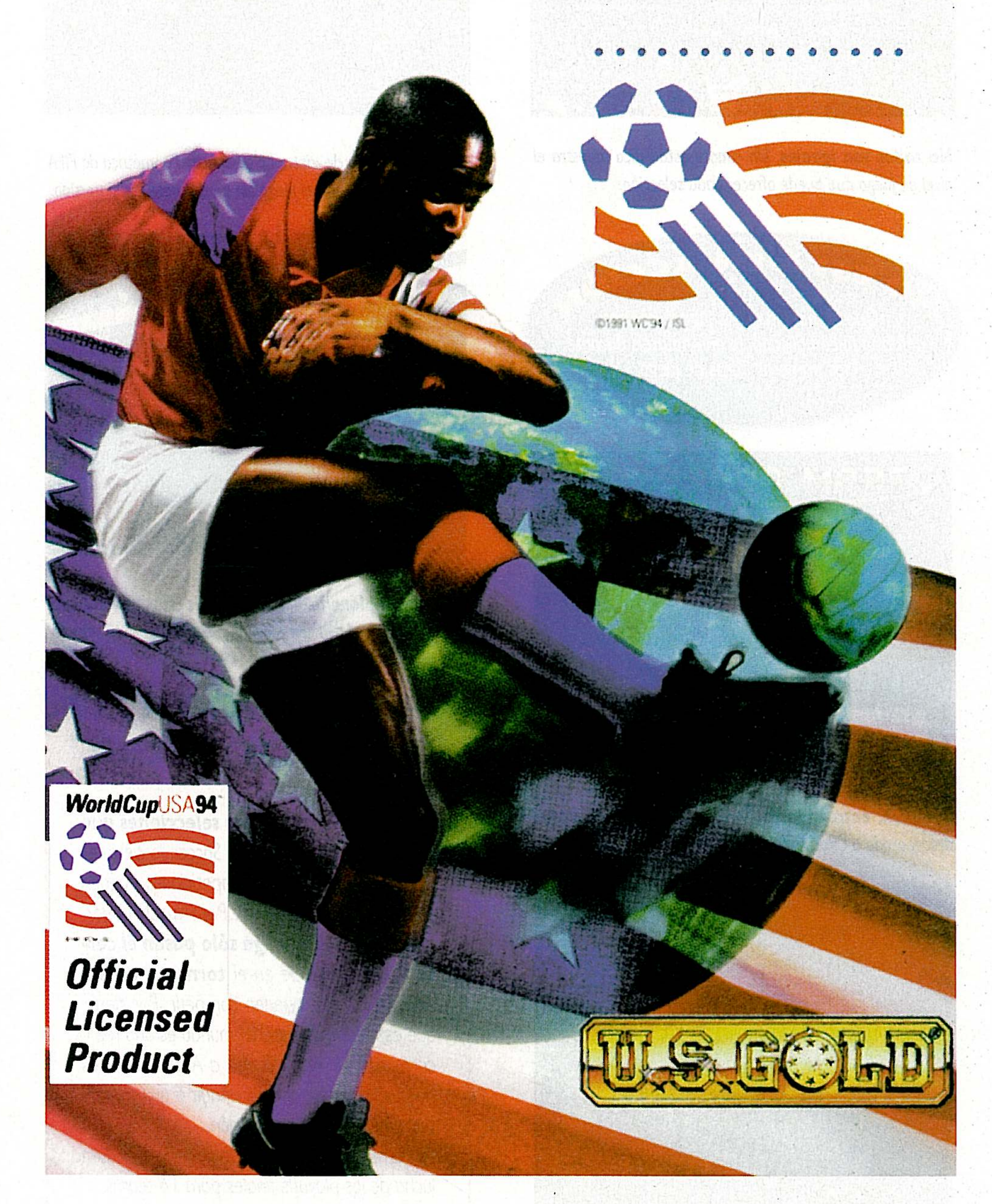
UN CARTUCHO PARA DISFRUTAR DEL FÚTBOL

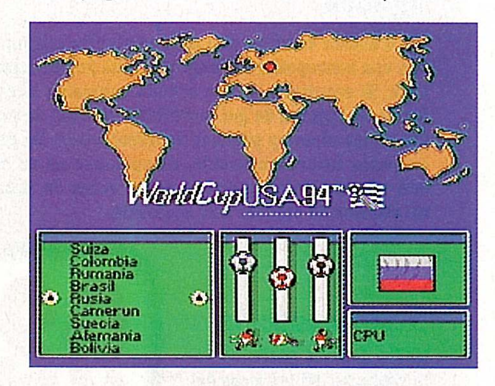
Que **U.S. Gold se atreva a licenciar el juego oficial del mundial USA** no es ninguna novedad, pero que le salgan las cosas bien empieza a resultarnos sorprendente. La compañía inglesa no acostumbra a estabilizar sus ingenios y la verdad es que ya va a ser difícil acostumbrarnos a que la creadora de **Olympic Gold** o **Winter Olympics** saque cosas excelentes al mercado. **World Cup USA 94 es una gran excepción**. Debe ser por aquello de que el fútbol es inglés, como Robinson. Su forma de plantear el encuentro ha sorprendido a propios y extraños: por su estética, complejidad y **sencilla forma de dominar el arcade**. Y sus planteamientos técnicos le pueden llevar a auparse con la mejor de las puntuaciones.

El juego oficial del mundial **se verá desde los aires**, sólo que con mucho más desparpajo gráfico que en el caso de Sensible Soccer. Por comparar. Jugaréis con la **pelota pegada a los pies**, o a 200 metros de las botas. Con o sin fuera de juego. **Con o sin moviola**. Y con o sin regla de cesión al portero. Y veréis hasta qué punto **influyen las tácticas** y jugadas a balón parado en un encuentro. De hecho, hasta podréis diseñar vuestras técnicas y ensayar con la colocación de cada jugador en el campo.

World Cup USA también os enseñará a **Striker, el perro mascota** del mundial. Os lo mostrará hasta hartaros: sale en todas partes. Pero tranquilos, no se hace pesado. Más bien hasta gracioso, sobre todo cuando ofrece nuevas vestimentas a los equipos.

Lamentablemente **no existe** una opción para **4 jugadores simultáneos**, lo que no os





Los mejores y los peores. World Cup USA detalla el nivel de juego y estado de forma de cada selección participante.

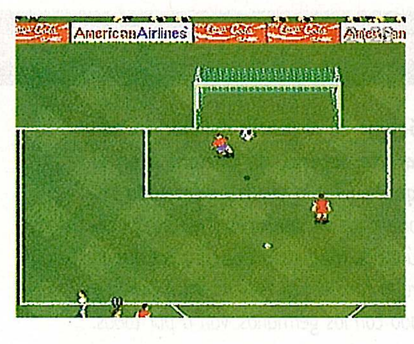


ESTÁ EN ACCIÓN

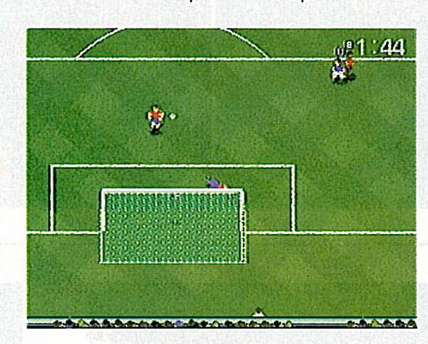
• Una gran licencia oficial: fútbol divertido, ágil y sencillo de manejar.
• 8 idiomas para elegir.



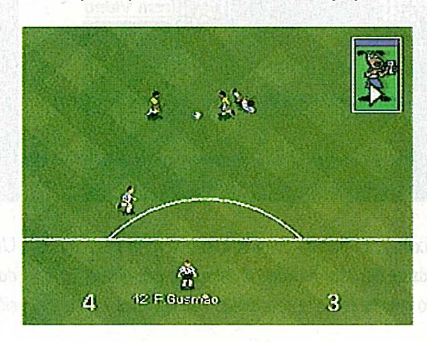
No es fácil lanzar a puerta. La hora del remate es posiblemente la más complicada de este WCU.



Peligro en las Gaunas. Las jugadas de gol son tan constantes como las "palomitas" del portero.



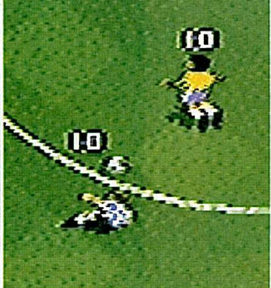
¡Está en fuera de juego! No te creas, hay una opción especial para cambiar la normativa. Je, je...

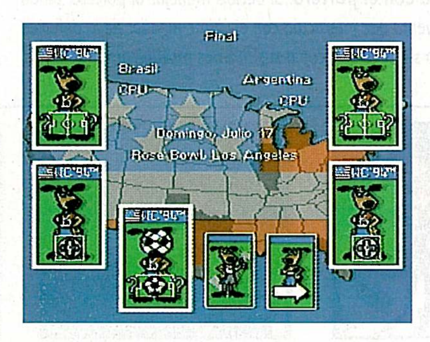


La moviola. ¿Fue o no falta? Pulsa Start, luego el botón amarillo y repite la jugada. Lo verás más claro.

¡Árbitro, tarjeta !

No es violencia, **sólo realismo**. A las estupendas animaciones de WCU se añade un componente espectacular que son las **entradas sin balón, el dolor del lesionado** y el condimento Andújar Oliver a la hora de **sacar tarjetas**. Más chulo que un ocho y cuantas más, mejor. Es la salsa del partido. Ver moverse a los jugadores, **gozar de las entradas, admirar cómo se lanzan al suelo**, cómo impactan en las rodillas del contrario y cómo son "premiados" con las correspondientes sanciones.

10 en información. Todo el mundial está aquí. Con pelos, señales y hasta días de competición.



Reacciona a tiempo. Podrás sustituir a un jugador o cambiar la táctica durante el partido.



Los papeles de Striker




1- **Striker mundialista**: Para luchar por la copa de campeones.

2- **Striker Vs Striker**: Habéis elegido "ver" el mundial.



3- **Striker amistoso**: Contra la máquina, otro player o máquina Vs máquina.

4- **Strikercontrol**: Por si quieres jugar tú, o dejar que lo haga la CPU.



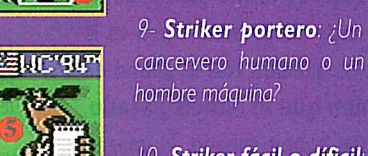
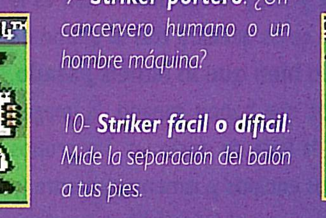

5- **Striker de moda**: Para cambiar la vestimenta.

6- **Striker Cruyff**: Para fabricar y ensayar jugadas.



7- **Striker Valdano**: Elige las formaciones del equipo.

8- **Striker Clemente**: Haz las alineaciones.

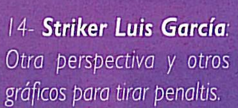

9- **Striker portero**: ¿Un cancervero humano o un hombre máquina?

10- **Striker fácil o difícil**: Mide la separación del balón a tus pies.



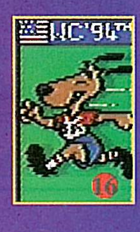

11- **Striker es falta**: Cuidadito con ceder al portero.

12- **Striker Stoichkov**: Un buen ejemplo de como estar siempre en fuera de juego.


13- **Striker Matías Prats**: La moviola, friquipolémica, jugadas que deciden...

14- **Striker Luis García**: Otra perspectiva y otros gráficos para tirar penaltis.

15- **Striker entreno**: Ensayan, hacen ronditos...

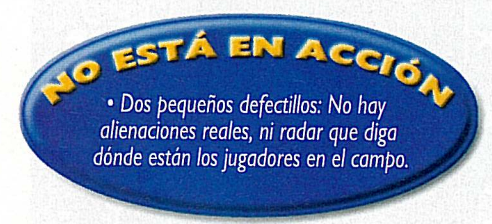
16- **Striker Romario**: Varía la velocidad del juego.

WORLD CUP 94 USA

dará opción a compartir la copa. Pero no os preocupéis, **hasta 24 amigos podréis disputar el mundial** con una sencilla asignación de iniciales a cada equipo. Ah, ¡que no sois tantos! Bueno hombre, pues algunos se los queda la CPU y ella se bandea que da gusto.

La forma de **controlar el juego es muy sencilla**. Apenas basta con **dos botones** del pad para disfrutar del partido: uno para **robar el balón y pasar en corto**, y el otro para **tirar a puerta y hacer pases más alejados**. Un tercer botón os anima a que hagáis **vaselinas** y cosas de esas, pero casi siempre se queda muy corto.

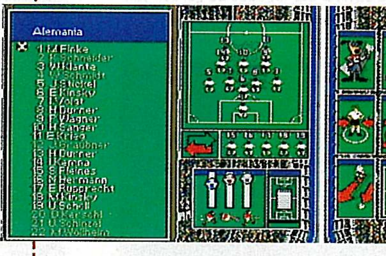
El partido se desarrolla a ritmo frenético. A pesar de que optáis a **tres niveles de velocidad**, aun en el más accesible la acción es tremenda. Los pases, lanzamientos, faltas, córners, hasta la carrera del árbitro para sacaros la tarjeta se suceden de forma espectacular, **veloz, única y muy divertida**. Y esa es la sensación que se os quedará tras el último de los partidos: lo **bien que lo habéis pasado**, los encuentros que habéis ganado, la imagen de Striker en la feria de opciones, los grupos del mundial, los equipos y, lamentablemente (y este es posiblemente el único fallito), las estridentes alineaciones: **no hay nombres reales** (aunque si todos son tan indecisos como Clemente, se lo disculpamos).

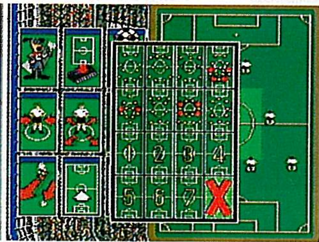


Haz conmigo lo que quieras, Míster

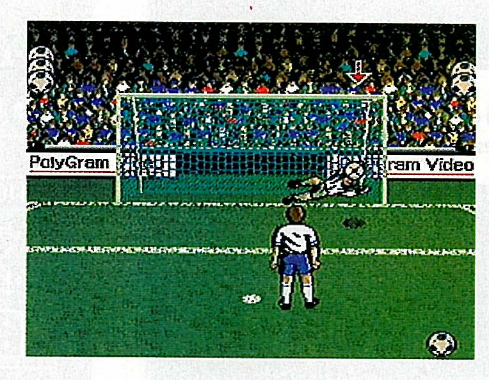
Colócame en el centro del campo, como ariete, lateral, de portero o en el banquillo. Elige la **táctica adecuada**, selecciona a los **11 mejores** y repártelos como tú sabes. Hazte a la idea de que estás en un grupo complicado. Ataca contra Bolivia y cuidado con los germanos: van a por todas.

Ya lo ves, World Cup USA te invita a **jugar y a entrenar**. A divertirte haciendo las dos cosas. Y a comprobar en tus propias carnes lo importante de ambas facetas. Así que **no te pierdas entre opción y opción y, antes de jugar, pruébalo todo**. Le sacarás mucho más partido.





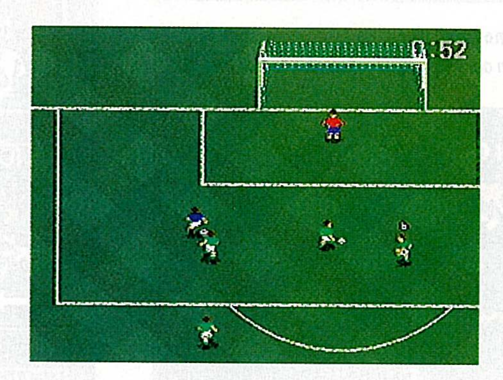




La pena máxima. El penalti cambia, como veis, la perspectiva. Además de dar más facilidad al delantero que al portero, quien sólo cuenta con una oportunidad de moverse.



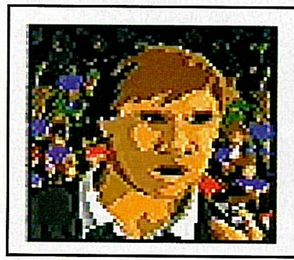
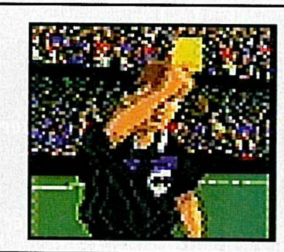
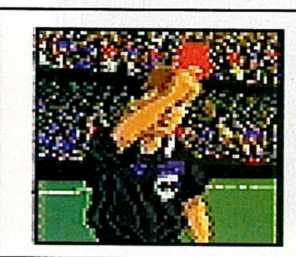
Una licencia que vale millones. U.S. Gold ha vuelto a dar la campanada haciéndose con la oficialidad de la conversión mundialista y bordando el producto.



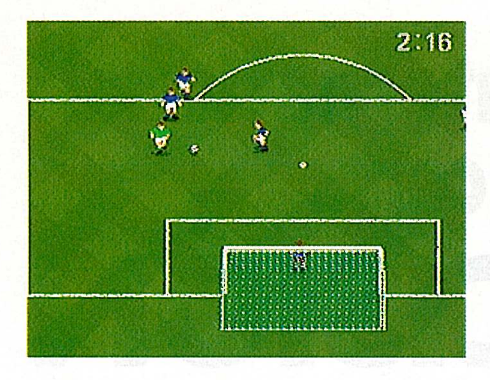
¿Juegas o miras? En WCU podéis jugar contra una amigo o la propia consola, o bien hacer de espectador -CPU Vs CPU-. Y de paso aprender.



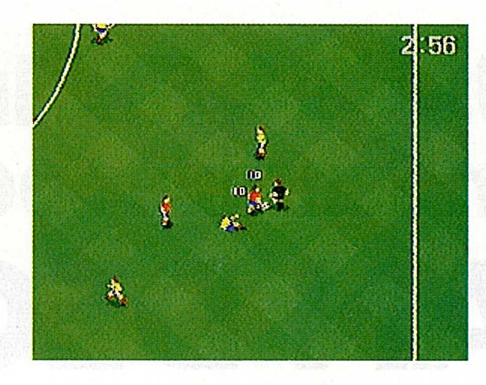
Ojito con el portero. Si decidís manejar al portero, tened en cuenta que interactúa con el último jugador de la defensa. Y eso significa que copia sus mismos movimientos.



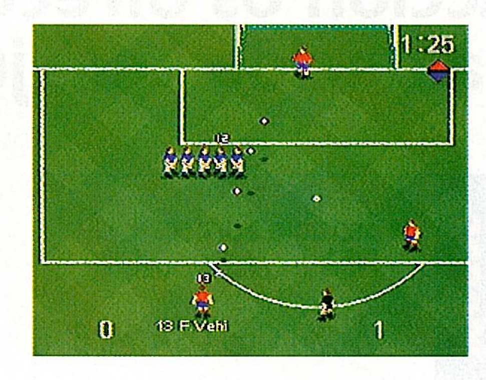
Intervienen ellos solos. *Los jugadores se activan cuando están cerca del balón. No se puede seleccionar a ninguno.*



El árbitro cuenta. *Las polémicas jugadas de falta que se producen son resueltas inapelablemente por el colegiado.*

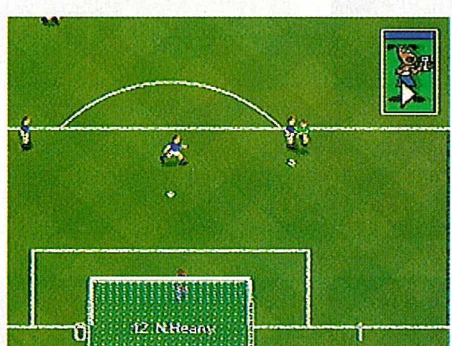


Todo un golazo. *No es fácil hacer gol. Tienes que ajustar mucho el tiro para que el balón bese al fin las mallas.*



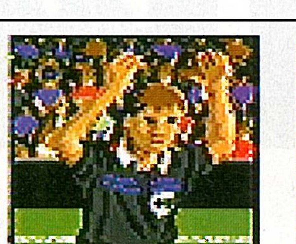
Ha sido falta. *Para sortear la barrera deberás hacer buen uso de la línea de puntos que señala la dirección.*



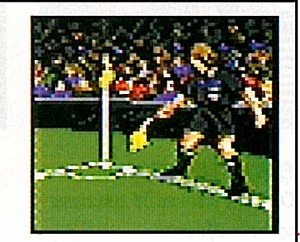


Nada como verlo en directo

El **saque inicial, las tarjetas, los goles, córners, sustituciones, lanzamientos de banda, de puerta**, *cada uno de los momentos "fijos" del partido son adornados por un* **pequeño recuadro que aparece en la parte inferior de la pantalla**. *En forma de* **animaciones** *a pocos "frames" -2 ó 3-, el árbitro, jueces de línea o espectadores que aparecen en la imagen recuerdan al jugador* **qué ha pasado, qué hay que hacer o cómo van las cosas**. *Por lo demás es una "pijadita pintoresca" que los chicos de U.S. Gold se han marcado. Por aquello de darle algo más de vistosidad al encuentro y de quedarse con el público. El sonido acompaña a la acción (el pitido del árbitro, los cánticos del público), así que doble felicidad sensitiva: se ve y se oye.*









U.S. GOLD
Tiertex

Megas: **8** Vidas: -
Continuaciones: -
Niveles de Dificultad: -

• Tipo de Juego:
World Cup USA es un gran arcade de fútbol que busca divertir sin complicaciones, mientras nos anima a hacer de entrenadores. En la banda.

• Desarrollo:
Sigue a pies juntillas la mecánica mundialista: grupos, partidos, estadios y días. Podréis jugar contra la máquina, un amigo o dejar que las CPU se peleen.

• Tecnología:
Las animaciones están muy logradas, el tratamiento de la perspectiva es óptimo y el detalle del recuadro en la parte inferior de la imagen es de agradecer.

• Duración:
Muchísima. Hasta que ganéis el mundial, hasta que vuestros amigos se rindan, hasta que tu hermano quiera ver la tele... aquí hay juego para rato.

GRAFICOS 89
Bien definidos y tan grandes como para destacar y no resistirse al control.

SONIDO 89
La banda sonora es muy marchosa y los efectos sonoros están bien plasmados.

MOVIMIENTO 90
Animaciones brillantes, suaves y veloces. El scroll del campo es muy bueno.

JUGABILIDAD 92
Se deja jugar hasta el último momento. Y se deja llevar desde el principio. Es rápido, suave, fácil y tiene mil opciones.

ENTRETENIMIENTO 92
Mezcla opciones a miles con una jugabilidad de órdago y obtendrás un combinado mucho más que entretenido.

Opinión
U.S. Gold sale del bache. Ha tenido que ser con la licencia más comprometida de su carrera, pero lo ha hecho. Ha sabido sacar adelante un arcade de fútbol, darle el toque divertido, jugar con la técnica de forma envidiable y proponer los detalles oportunos.
El apartado opcional es de maestros y sólo se echa en falta un radar en el campo y las alineaciones reales. El resto es brillantísimo. Mucho más que lo exigible.

Recomendación
Para los forofos del fútbol. Sin complicaciones, complejos y además oficiales.



World Cup USA ´94, FIFA International Soccer, Sensible Soccer...

LA GRAN DECISIÓN

Nintendo Acción os ofrece las claves para ayudaros a decidir qué juego comprar

La avalancha de juegos de fútbol que han llegado a la Super en los últimos meses habrá sembrado la duda entre vosotros, haciendo que os planteéis la pregunta inevitable: **¿con qué cartucho me quedo?** En Nintendo Acción no podemos decidir por vosotros, pero sí queremos aclararos las ideas. Para eso os presentamos este completo dossier en el que **analizamos uno a uno los principales aspectos** de los que consideramos los tres cartuchos estrella: **Sensible Soccer, FIFA International Soccer y World Cup USA 94.** Sin opiniones, sin valoraciones, sólo los datos objetivos, para que seáis vosotros quienes, como siempre, digáis la última palabra.



- Sensible Soccer: 4
- FIFA International Soccer: 16
- World Cup USA 94: 8



- Sensible Soccer: 9.890
- FIFA International Soccer: 12.890
- World Cup USA 94: 11.990

Control del balón



SENSIBLE SOCCER



WORLD CUP USA 94

*En cuanto al control del balón, es decir, las diversas opciones que ofrece cada juego en relación a la facilidad de llevar el balón pegado al pie del jugador o no, en **SENSIBLE SOCCER** podéis elegir entre tres niveles diferentes de dificultad, para que lo amoldéis a vuestra habilidad con el pad. **WORLD CUP USA 94** tiene un nivel más, es decir, cuatro. Sin embargo, **FIFA INTERNATIONAL SOCCER** no hace ninguna referencia a este apartado.*

Alineaciones

*• **FIFA INTERNATIONAL SOCCER:** os da un amplio panel de posibilidades tácticas: cobertura, estrategia, alineaciones...*

*• **SENSIBLE SOCCER:** podéis elegir 8 tácticas de juego distintas y disponéis de un jugoso plantel de 15 jugadores.*

*• **WORLD CUP USA 94:** llega al detalle de tener, aparte de la posibilidad de elegir alineación y tácticas, varias jugadas ensayadas.*

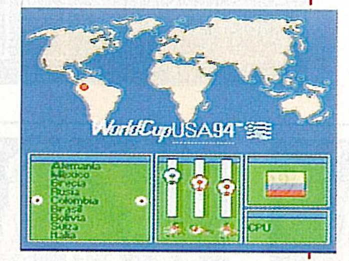




Número de equipos







*• **FIFA INTERNATIONAL SOCCER:** presenta 30 selecciones nacionales diferentes.*

*• **SENSIBLE SOCCER:** ofrece la posibilidad de elegir entre 40 combinados nacionales.*

*• **WORLD CUP USA 94:** tiene a las 24 selecciones clasificadas para el Mundial, además de una opción para introducir otras 8.*

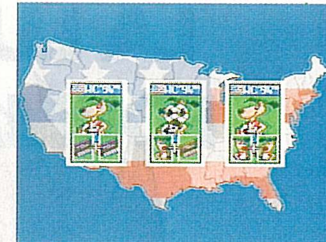
Jugadores



• FIFA INTERNATIONAL SOCCER: *Pueden participar hasta 5 jugadores a la vez.*

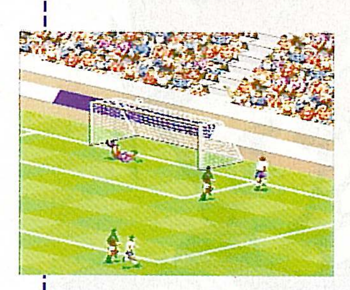


• SENSIBLE SOCCER: *Sólo pueden jugar 2 a la vez, pero es posible organizar ligas con 64 equipos.*

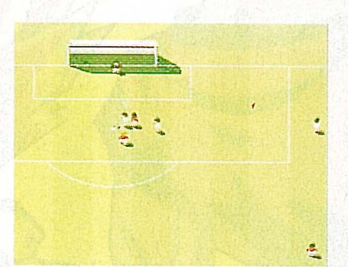


• WORLD CUP USA 94: *Tampoco pueden jugar más de dos a la vez, pero sí 24 en un torneo.*

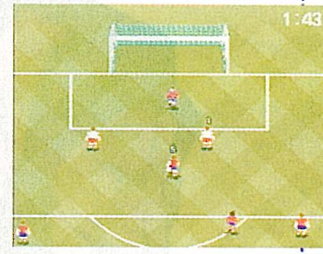
Perspectiva



• FIFA INTERNATIONAL SOCCER: *emplea una diagonal isométrica inclinada.*

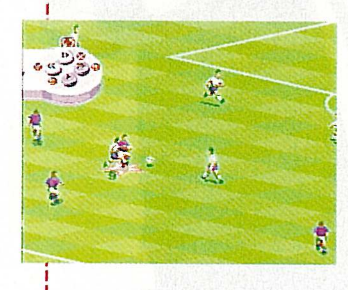


• SENSIBLE SOCCER: *se vale de la vertical aérea, ofreciendo una gran zona del terreno de juego.*



• WORLD CUP USA 94: *muy similar a la de Sensible, aunque eso sí, no tan lejana.*

Repeticiones



• FIFA INTERNATIONAL SOCCER: *Visión aérea en todo el campo de la última jugada.*

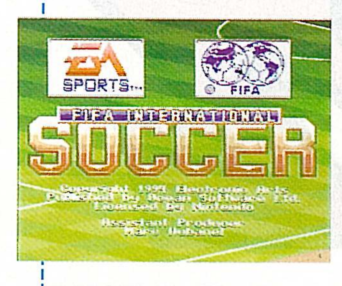


• SENSIBLE SOCCER: *Se puede ver repetida la última jugada de un modo mucho más simple.*



• WORLD CUP USA 94: *También podéis ver repetida la última jugada que se haya realizado.*

Licencias



• FIFA INTERNATIONAL SOCCER: *como su nombre indica, tiene licencia de la FIFA.*

THIS GAME IS NOT CONNECTED WITH OR ENDORSED OR APPROVED BY ANY PLAYER, TEAM OR ORGANISATION WHETHER REFERRED TO OR CONTAINED IN THE ELEMENTS OF THE GAME OR OTHERWISE.

• SENSIBLE SOCCER: *no posee ninguna licencia oficial, y así os lo avisa antes de la presentación.*



• WORLD CUP USA 94: *es un producto oficial de la Copa del Mundo USA'94.*

Torneos

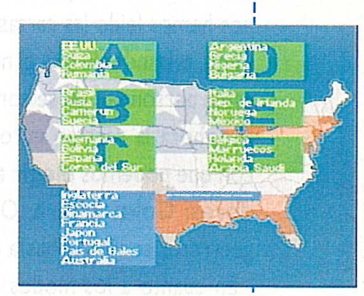
Si hablamos de las diversas competiciones que ofrece cada juego, entonces hay que decir que **SENSIBLE SOCCER** *tiene cinco distintas para los clubes y seis para las selecciones nacionales (liga, copa, amistosos, etc.).*
Por su parte, **FIFA INTERNATIONAL SOCCER** *os permite disputar partidos de exhibición, un torneo completo, una liga y unos playoffs.*
Por último, **WORLD CUP USA 94**, *sólo os ofrece la posibilidad de disputar una competición idéntica en cuanto a su desarrollo al Mundial de Estados Unidos. Lo que, desde luego, no es poco.*



FIFA SOCCER



SENSIBLE SOCCER



WORLD CUP USA 94

Fuera de juego

Si en esto del fútbol sois unos puristas y os gusta que en vuestros partidos haya incluso fueras de juego, o si acaso sois unos grandes expertos en emplear esta táctica defensiva, debéis tener muy en cuenta que mientras **FIFA INTERNATIONAL SOCCER** *y* **WORLD CUP USA 94** *cuentan con la posibilidad de activar o no esta regla, el* **SENSIBLE SOCCER** *carece de ella.*



FIFA SOCCER



WORLD CUP USA 94

Super Stars

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

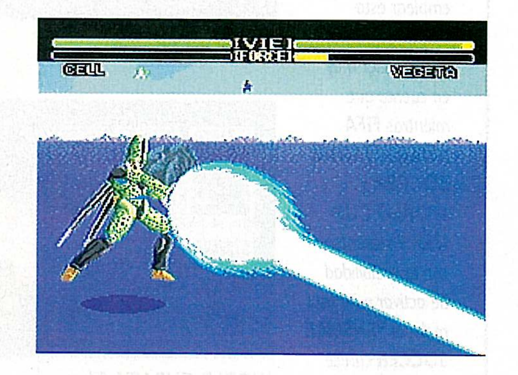
LA LUCHA YA TIENE FORMA DE "MANGA"

DRAGON BALL Z
LA LEYENDA DE SAIEN

Aunque pueda resultar de mala educación, por una vez vamos a empezar un comentario saltándonos las presentaciones de rigor. Nada de títulos, frases rimbombantes e historias de esas. Cuando salta un notición como la **llegada a España de la versión Pal de Dragon Ball Z 2**, lo mejor que podemos hacer es ahorrar tinta e ir directos al grano.

Comencemos. ¿Argumento? Bueno, pues ya sabéis. **Goku, Gohan, Cell y compañía partiéndose la cara sin remisión** en la pantalla de vuestro televisor. Aun a costa de ponernos pesados, volvemos a repetir que **Dragon Ball Z 2 trae varios personajes nuevos** respecto a la primera entrega. Y es que, si la versión japonesa nos presentó a **Pequeño Cell, Aki y Kujila** (y que conste que nos hemos leido las cartas que nos habéis enviado, avisando de que el nombre de alguno de estos personajes no se corresponde con el real), ahora la versión europea nos sorprende con que podemos **elegir a otros dos luchadores: Goku y Tara**. O sea que la lista de guerreros se amplía hasta **diez**.

En cuanto a los modos de juego, Bandai se ha sentido generosa y nos ha ofrecido tres posibilidades: **Modo Historia, Modo Combate y Modo Campeonato**. El primero, pese a lo que dijimos en el pasado número, tiene los **textos en francés**, y se divide en varios capítulos en los que sólo podréis entrar en liza con **Gohan, Piccolo, Vegeta o Trunks**. Claro que si **queréis elegir** a cualquiera de los **diez personajes en liza**, lo que tenéis que hacer es jugar en los otros "modos". Ambos **permiten la participación** de dos jugadores



Onda Kamehameha. *Es el golpe más poderoso de los luchadores, y todos ellos lo realizan de una forma similar.*

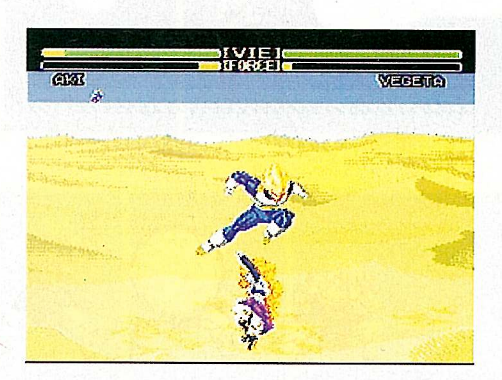


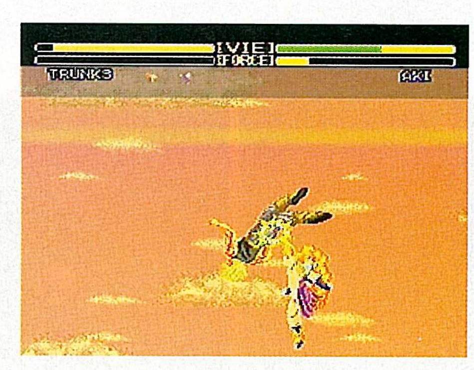


¿Venís mucho por aquí? Por si no los conocéis, Kujila y Tara son 2 de los 5 nuevos personajes de Dragon Ball Z II.



17 escenarios. En los Modos Combate y Campeonato podréis elegir el decorado en el que se desarrolla la lucha.





Por las nubes. Pulsando el botón X, los personajes se lanzan al cielo a luchar. Para bajar, el mismo botón.



Hazlo más fácil: ¡pide ayuda!

Si tenéis alguna duda sobre los **golpes** que acumula vuestro luchador o queréis saber **cómo se hacen**, **pausad el juego** en cualquier momento y pulsad el **botón Select**. Accederéis a un menú en el que encontraréis las **explicaciones pertinentes**. Y sin perder detalle.







Los piratas. Aki y Kujila, los dos piratas, tienen un papel protagonista en uno de los capítulos del Modo Historia.



Cuerpo a cuerpo. Cuando la barra de las magias está a cero, el combate frente a frente es decisivo para la victoria final.

(continúa)



LA LEYENDA DE SAIEN

simultáneos, pero mientras el **Modo Combate se basa en peleas aisladas**, en el Campeonato podéis optar entre **ocho luchadores que se enfrentarán entre sí** hasta dilucidar quién es el más fuerte. ¡Ah!, por cierto, las peleas **no tienen tiempo límite** ni se dividen en asaltos, como en otros juegos populares de lucha. Aquí se trata de **pegarse y lanzarse magias** hasta que la barra de energía del contrario quede más vacía que nuestro bolsillo a fin de mes. Que ya es decir.

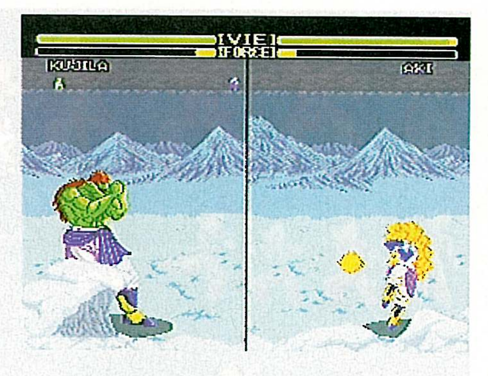
Por lo demás, un poco lo que visteis en la primera entrega. **Pantalla partida**, trucos a miles, magias abrasadoras. Cosillas que para la ocasión se han potenciado con **charlas más que chulescas, buenos gráficos, potentes animaciones** y el carisma de un Goku que sigue en el candelero a pesar de los pesares. Paralelos, importadores y chinakadas variadas.



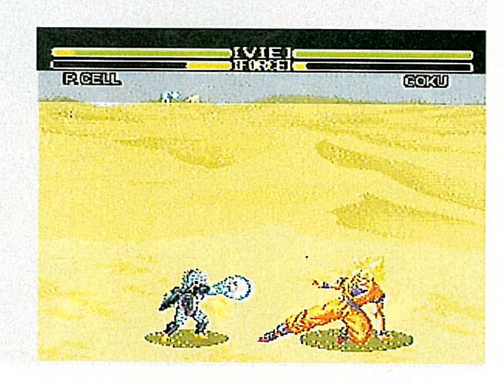
Goku es el rey. *Bandai lo sabe, y ha tenido el detalle de dejar que le elijáis en los Modos Combate y Competición.*



A partes iguales. *Así se dividen la pantalla los personajes cuando se alejan el uno del otro. Para que no haya líos.*



Ocho magias por barba. *Todos los luchadores pueden hacer hasta ocho golpes especiales. Aprender su técnica no es difícil, porque se realizan de forma muy parecida. Para ejecutarlos, deberás recargar la segunda barra de energía.*



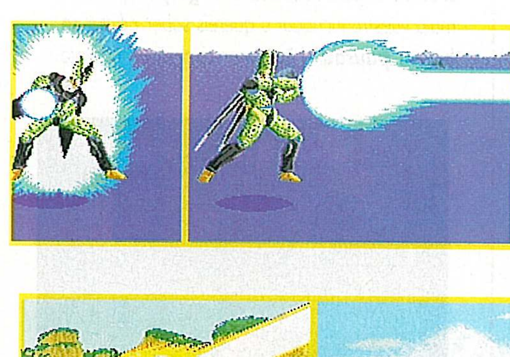
Pequeño, pero matón. *El tamaño de los luchadores no siempre es determinante en el resultado de los combates. Los bajitos, como Pequeño Cell, aprovechan su estatura para esquivar mejor los golpes de los contrarios.*



El rey del manga. *Dragon Ball es, junto con* ***Ranma 1/2****, el manga más popular. La creación de Toriyama* ***sigue conquistando*** *pequeños japoneses en el* ***Shonen Jump Magazine.***

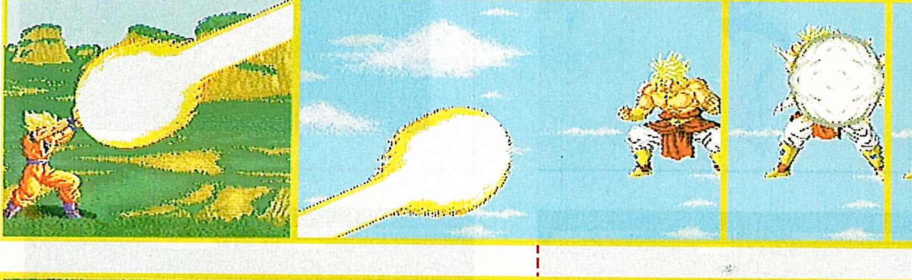
Aprende a defenderte

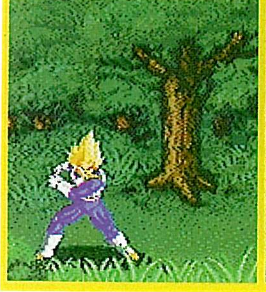
Los personajes de Dragon Ball no se andan con chiquitas. A la que descuidáis el cuerpo, os envían una onda kamehameha que atenta directamente contra vuestra barra de energía. Por eso, lo más recomendable es aprender bien las diferentes tácticas de defensa: ***protegerse, bloquear, repeler o incluso devolver el ataque****. Estas técnicas son de lo más variado, pero todas ellas tienen un par de puntos en común: son* ***difíciles de ejecutar*** *y hay que ponerlas en práctica en el momento en que* ***tu héroe aparezca en pantalla.***



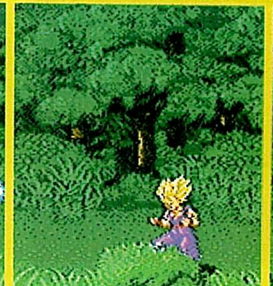


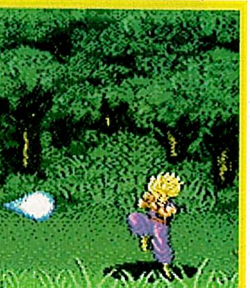














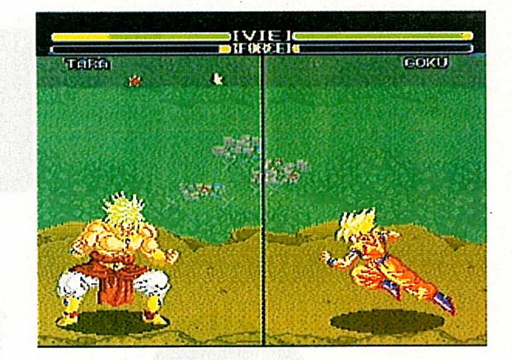
3 modos de lucha

- ***Modo Historia***: Entraréis de lleno en varios capítulos similares a los de la serie.
- ***Modo Combate***: Peleas simples a uno o dos jugadores.
- ***Modo Campeonato***: Torneo en el que participan ocho de los diez luchadores, y permite la intervención de dos jugadores.

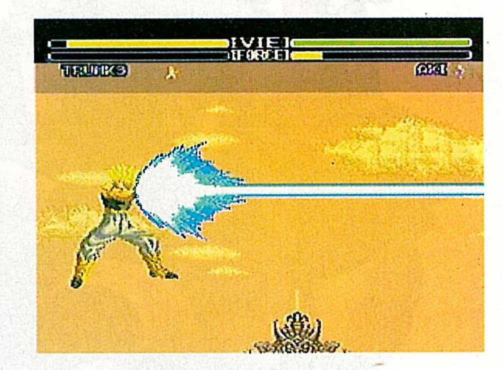








Peligro amarillo. *La melena rubia es signo inequívoco de que los personajes han alcanzado la categoría de super-guerreros. Ahora, su fuerza es tremenda.*



¡Onda va! *Cuando se realiza una onda vital, la imagen se centra primero en el luchador que la lanza y después en el que la recibe. No aparecen los dos a la vez en pantalla.*

Así se escribe la historia

*El **Modo Historia** se compone de varios capítulos diferentes, que se desarrollan de **forma muy parecida a los de la serie televisiva**. Con mucho texto entre escena y escena (**¡atención, todos en francés, que así es como Bandai piensa ponerlo a la venta!**), allí tendréis oportunidad de admirar el sorprendente desarrollo de los **Juegos de Cell**, la **búsqueda de las bolas de dragón** o el combate de vuestro protagonista con los piratas **Aki y Kujila**. Por lo demás, gráficos y animaciones casi nos hacen pensar que estamos ante los originales OVA´s de DBZ.*

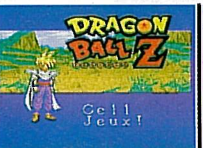






















BANDAI
Bandai

Megas: **16** Vidas: **1**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **4**

• Tipo de Juego:

Una primicia: Dragon Ball Z 2 es un juego de lucha "one-on-one" que tiene como protagonistas a los personajes de la famosa serie televisiva y mangas.

• Desarrollo:

Tres modos de juego: Historia, Combate y Campeonato. En el primero se puede elegir a 4 luchadores, en los demás tenemos a los diez a nuestra disposición.

• Tecnología:

Es difícil destacar algo, porque el nivel general es muy alto. Pantalla partida cuando los personajes se alejan, buenos movimientos, sonidos FX excelentes.

• Duración:

El Modo Historia se acaba en una hora si se juega en el nivel fácil, pero la cosa cambia cuando sube la dificultad. Los otros modos garantizan fidelidad.

GRAFICOS — **92**

Grandes, perfilados, bien definidos. Además hay 17 escenarios diferentes.

SONIDO — **94**

Los efectos sonoros son de lo más espectacular que se ha oído hasta el momento.

MOVIMIENTO — **86**

Muy suaves. La fidelidad a la serie obliga a que las magias sean muy parecidas.

JUGABILIDAD — **90**

Los golpes especiales no son difíciles de conseguir, y los cuatro niveles de dificultad dan muchísimo juego.

ENTRETENIMIENTO — **92**

Si sabéis francés, jugar en el Modo Historia será como participar en un capítulo televisivo. Emocionante, vamos.

Opinión

Dragon Ball Z 2 partía con la ventaja de tener a gran parte del público a su favor antes de pisar las estanterías. Era importante, pues, que a su llegada Pal demostrase que todas las esperanzas estaban fundadas. Bien, pues el cartucho ha salido redondo, en francés, pero redondo. Goza de una gran calidad visual, tiene un sonido excepcional y conecta perfectamente con el jugador. Incluso a nosotros nos ha sorprendido.

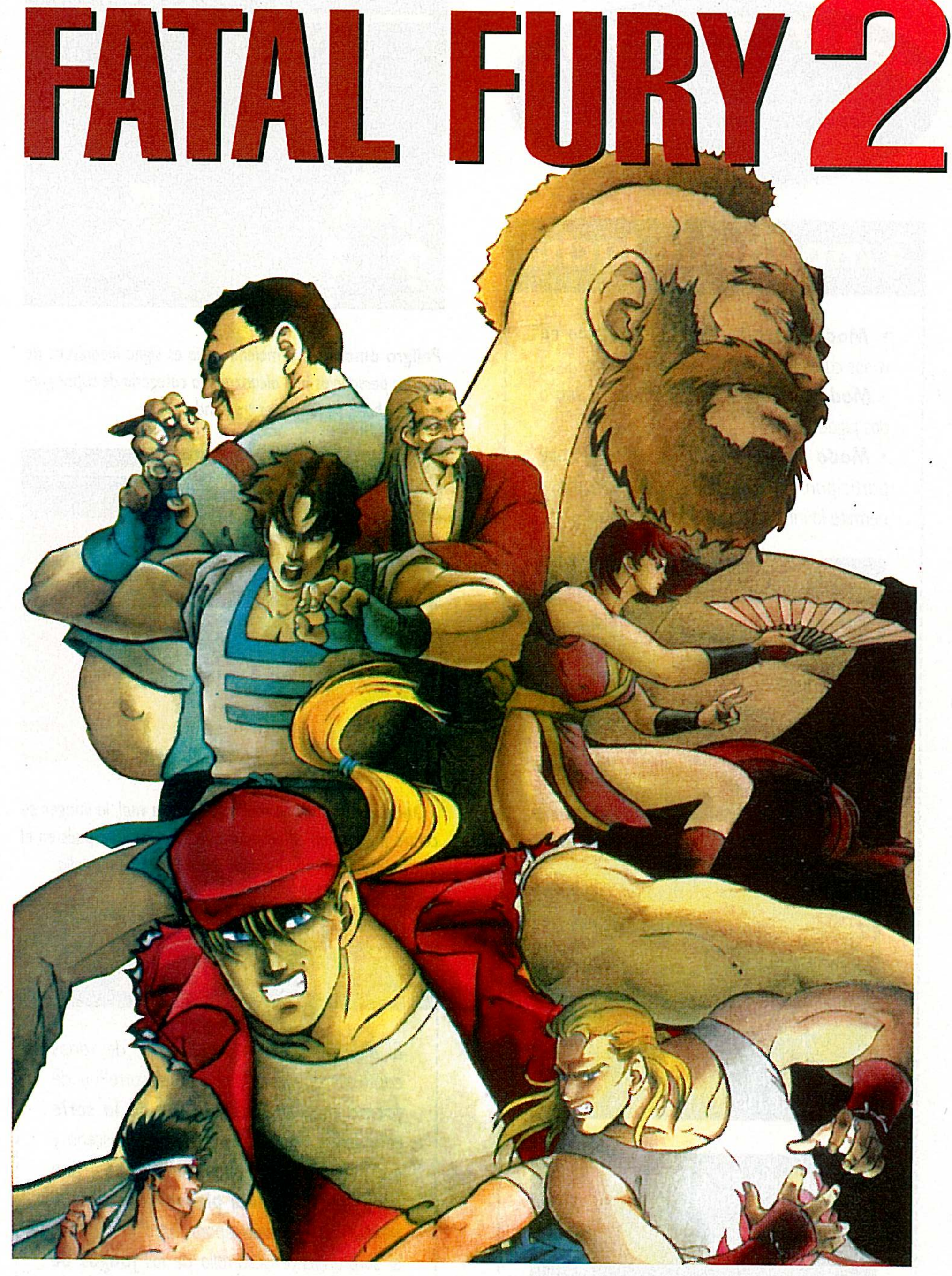
Recomendación

Dedicado a los miles de manga-adictos que no pueden pasar sin Goku.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

FATAL FURY 2



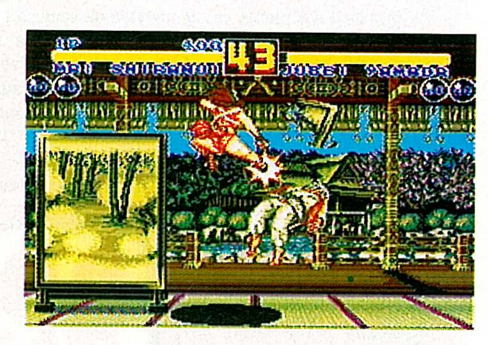
TAKARA SALE AIROSA DE LA PENÚLTIMA BATALLA

Los torneos de **artes marciales** comienzan a ser ya una tradición dentro del mundo Super Nintendo. Cada nueva competición es sinónimo de personajes musculosos, lucha **"one-on-one" y golpes espectaculares**. En definitiva, cada torneo es señal inequívoca de que un nuevo cartucho de lucha ha hecho su aparición. De ahí que la convocatoria de la **segunda edición del "King of Fighters"** no deje lugar a duda: la versión **Pal de Fatal Fury 2** ya está entre nosotros.

¿Y qué alicientes tiene esta segunda entrega? Pues, para empezar, que a los hermanos Bogard (Terry y Andy) y a Joe Higashi, protagonistas de la primera entrega, se les han unido ahora **otros nueve luchadores entre los que se incluyen cuatro jefes finales**. Los modos de juego, por su parte, son los tres ya típicos: **Modo Historia, Versus y Torneo**, que en esta ocasión se llama **Elimination Match**. En todos ellos podéis escoger a cualquier personaje excepto a los jefes, que sólamente se dejan ver en el Modo Historia.

Por lo demás, la gente de Takara ha pretendido hacer un **cartucho lo más parecido posible al original de Neo Geo**, y eso incluye también el tema gráfico, en el que destacamos sobre todo dos aspectos: El primero es el **múltiple scroll** que presentan los escenarios -bastante efectista-, y el segundo son los **dos planos de lucha en los que trancurre la pelea, planos que proporcionan una sensación de profundidad** sobresaliente.

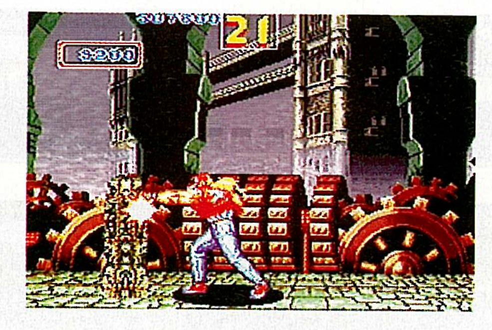
Con todo esto y con la notable carga de jugabilidad que presenta, **Fatal Fury 2 se destaca como uno de los mejores juegos** de lucha disponibles para Super Nintendo.



Doble plano de lucha. *Los luchadores pueden pasar al segundo plano del escenario presionando el botón R.*

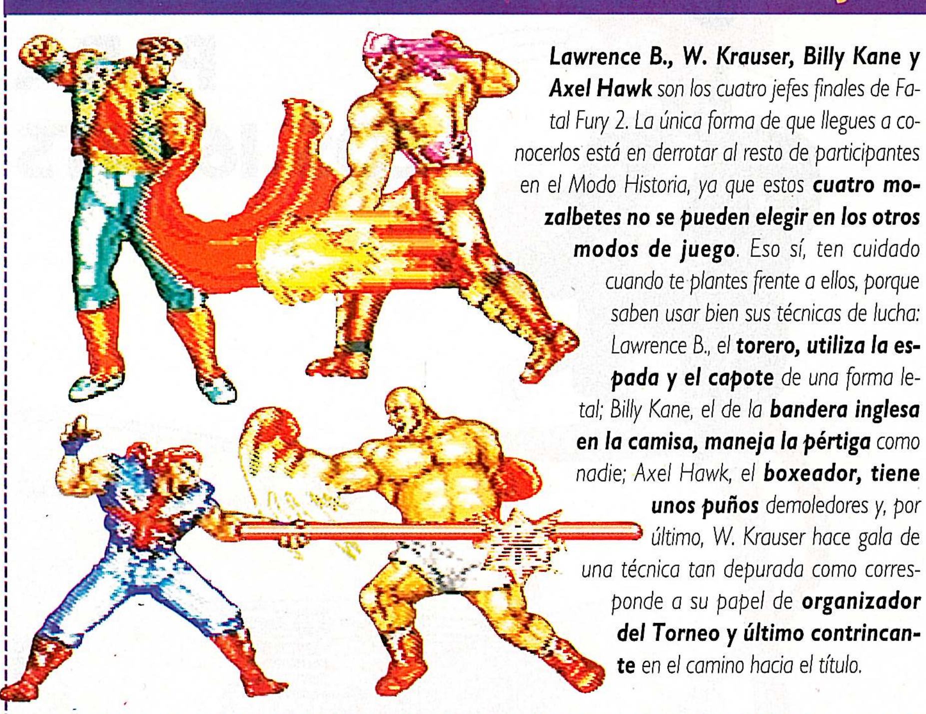


La lucha final. *La última pelea se desarrolla en el interior de una catedral y tiene a W. Krauser como temible oponente..*



Fase de bonus. *Hay dos, y en ellas tenéis que romper el máximo número de bloques posible para conseguir puntos.*

Cuidado con estos cuatro, son los jefes



Lawrence B., W. Krauser, Billy Kane y Axel Hawk son los cuatro jefes finales de Fatal Fury 2. La única forma de que llegues a conocerlos está en derrotar al resto de participantes en el Modo Historia, ya que estos **cuatro mozalbetes no se pueden elegir en los otros modos de juego**. Eso sí, ten cuidado cuando te plantes frente a ellos, porque saben usar bien sus técnicas de lucha: Lawrence B., el **torero, utiliza la espada y el capote** de una forma letal; Billy Kane, el de la **bandera inglesa en la camisa, maneja la pértiga** como nadie; Axel Hawk, el **boxeador, tiene unos puños** demoledores y, por último, W. Krauser hace gala de una técnica tan depurada como corresponde a su papel de **organizador del Torneo y último contrincante** en el camino hacia el título.



- Que Takara haya hecho por fin un cartucho de primera categoría.
- Que haga su estreno europeo en España.



Golpes mágicos. Todos los personajes pueden hacer cuatro magias. Esta es la patada de la media luna de K. Kaphwan.



Elimination Mode. Los jugadores tienen a ocho luchadores a su disposición para eliminar a los 8 del contrario.

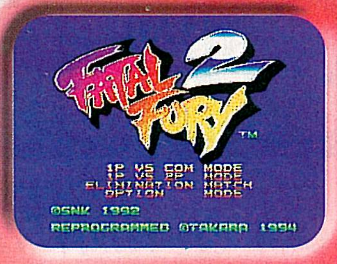


- Los constantes parpadeos de las sombras de los personajes.
- Que haya tardado tanto en llegar.

Un marco incomparable

Los **escenarios** son uno de los puntos fuertes de Fatal Fury 2. Cada luchador tiene el suyo, que a su vez se corresponde a un país diferente (**Italia, USA Hong Kong, España**...), y la mayoría presentan un **magnífico scroll** que le añade todavía **más dinamismo** a la acción.





TAKARA
Takara

Megas: **20** Vidas: **1**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **7**

• Tipo de Juego:
Fatal Fury 2 es un juego de lucha "one-on-one" como mandan los cánones: Tres modos de juego, golpes especiales, bonus entre combates y todo eso.

• Desarrollo:
El Modo Historia consta de once peleas, mientras que en el Modo Torneo cada jugador utiliza sus ocho personajes para eliminar a los ocho del contrario.

• Tecnología:
Los planos de scroll y los dos niveles de profundidad del escenario dan a los decorados una sensación de movimiento y relieve excepcionales. ¡Son 20 megas!

• Duración:
Con siete niveles de dificultad por bandera, un nombre de lujo y 20 megas de animaciones, la verdad es que todo va a depender de vuestra habilidad.

GRAFICOS **90**
Los escenarios son magníficos y los personajes grandes y bien acabados.

SONIDO **87**
Las melodías apoyan la acción, y los efectos sonoros son implacables.

MOVIMIENTO **87**
Variedad, rapidez y relativa facilidad en la ejecución de golpes van de la mano.

JUGABILIDAD **88**
Es muy alta. Roza la de los mejores cartuchos de lucha para los súper 16 bits. Lo más impactante: la variedad de magias.

ENTRETENIMIENTO **88**
Nunca faltan ganas para jugar a cartuchos en los que la calidad técnica está tan a la vista como en Fatal Fury 2.

Opinión

La llegada de Fatal Fury 2 nos había despertado una gran duda: En Japón había tenido un gran éxito, pero las anteriores re-programaciones de Takara no nos hacían albergar grandes esperanzas. Afortunadamente, tenían razón los expertos aficionados nipones. Esta segunda entrega del torneo King of Fighters tiene un nivel gráfico y técnico que le sitúa entre los mejores de su género. ¿Lo habéis comprobado?

Recomendación

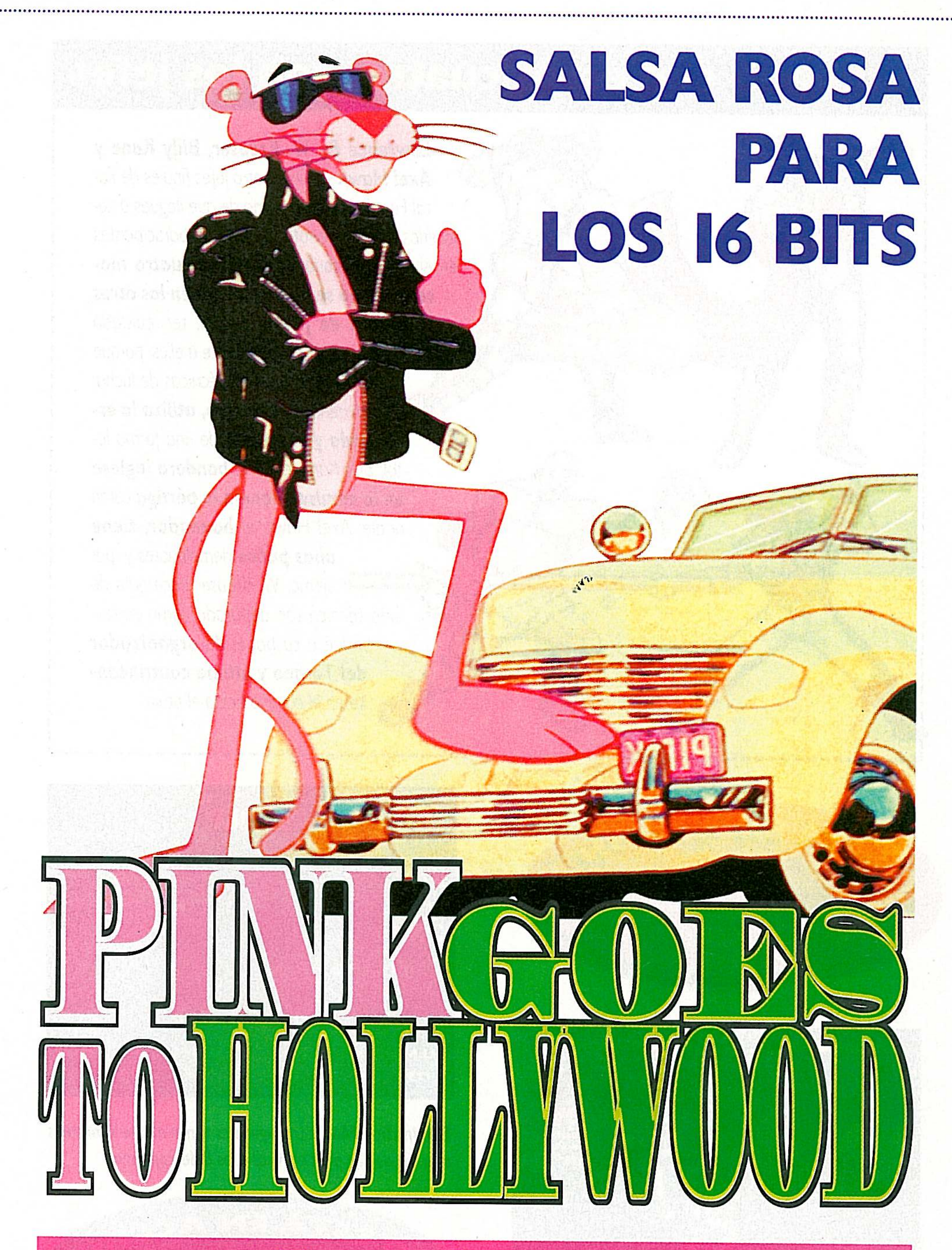
La calidad ante todo. Para mitómanos y forofos de la lucha como debe ser.



SUPER STARS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SALSA ROSA PARA LOS 16 BITS



PINK GOES TO HOLLYWOOD

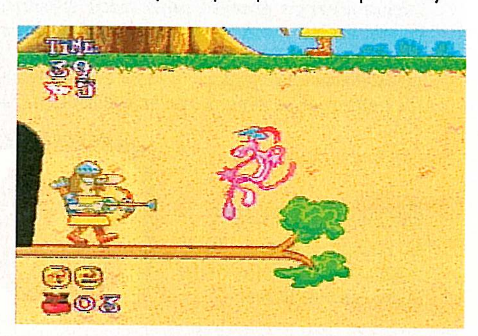
Se acerca el verano, y con él vienen las vacaciones, los turistas achicharrados por el sol y los concursos playeros de Miss Camiseta Mojada. Pero hay gente que en estas fechas prefiere aprovechar su tiempo libre para conocer lugares famosos. Es el caso de la ***Pantera Rosa***, quien ha optado por ***irse a Hollywood*** a pasar unos días de relax. ¿Hemos dicho relax? Bueno, rectificamos, porque a nuestra amiga no se le ha ocurrido otra cosa que pintar de rosa el enorme cartel hollywoodiense que todos conocéis.

Consecuencias: 1) ***el Inspector Clouseau*** no va a parar hasta verla entre rejas, 2) la pantera, en su huída, ***se ha colado en los estudios de la Metro***, que son el escenario en el que se desarrolla la acción y 3) esto tiene todas las trazas de ser un nuevo programa para la Súper.

Como os podéis imaginar, ***los toques cinematográficos son continuos*** en un cartucho como éste. No os extrañe, por tanto, que ***todas las fases tengan que ver con alguna película famosa***, tanto en el nombre como en el decorado. Lo que sí os va a extrañar un poco más es el desarrollo de la partida. Veréis, la cosa comienza en una fase que se llama ***"Honey, I shrunk the pink"*** en la que nuestra protagonista se encuentra en una gigantesca cocina. En ella tendréis que ir buscando la ***entrada a otras seis fases*** que habrá que ir completando -en el orden que queráis-, una a una.

¿Que cómo es cada fase? Pues ***escenarios plataformeros*** en los que la pantera se encuentra con numerosos enemigos de los que tiene que dar buena cuenta hasta llegar al jefe final, el inefable Inspector Clouseau.

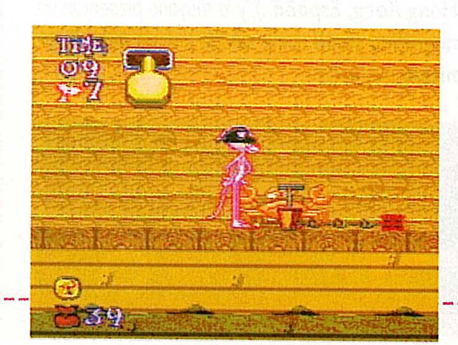
Ya véis, un juego poco original, pero impregnado de la simpatía que aporta este personaje.

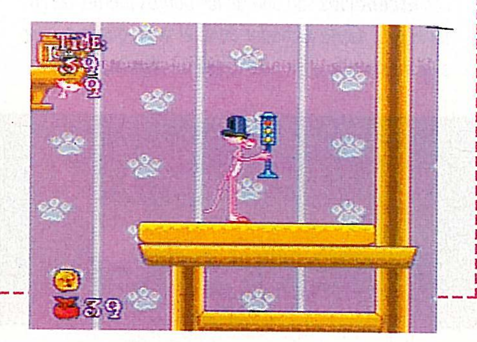


Trucos de pantera

Cuando la pantera rosa se encuentra en apuros, y siempre que haya recogido antes el correspondiente ítem, puede echar mano de una serie de utensilios que no por insólitos dejan de ser la mar de efectivos. Pulsando el botón Select podéis emplear desde un semáforo que paraliza a los enemigos hasta una carga de dinamita que los fulmina, pasando por un fiero sabueso o incluso una taladradora.

Como véis, todo vale cuando se trata de que nuestra rosada amiga llegue sana y salva al final de la fase.





Un viejo conocido




¿Quién es el enemigo número uno de la pantera rosa? Habéis acertado. El Inspector Clouseau no podía faltar en un juego que tiene al felino más famoso del planeta como protagonista. En casi todas las fases aparecerá como enemigo final, pero no temáis: os costará más llegar hasta él que eliminarle después. Y es que esta pantera es mucha pantera.

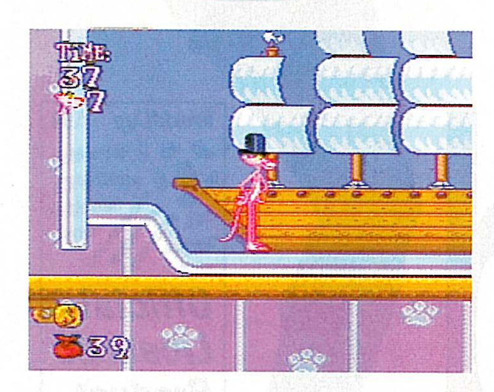


ESTÁ EN ACCIÓN

•Que podamos escuchar la fantástica música de Mancini durante el juego.
•Poder elegir el orden de las primeras fases.



Preciados sombreros. *Los gorros que va recogiendo son un seguro para que la Pantera no muera de un sólo toque.*



¿Dónde está la entrada? *La mecánica de juego os obliga a buscar la entrada a los distintos niveles desde la fase "Honey, I shrunk the pink". Este barco os da el acceso a una de ellas.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

•Que no hayan logrado hacer un cartucho a la altura de lo que se merece un personaje como la Pantera Rosa.

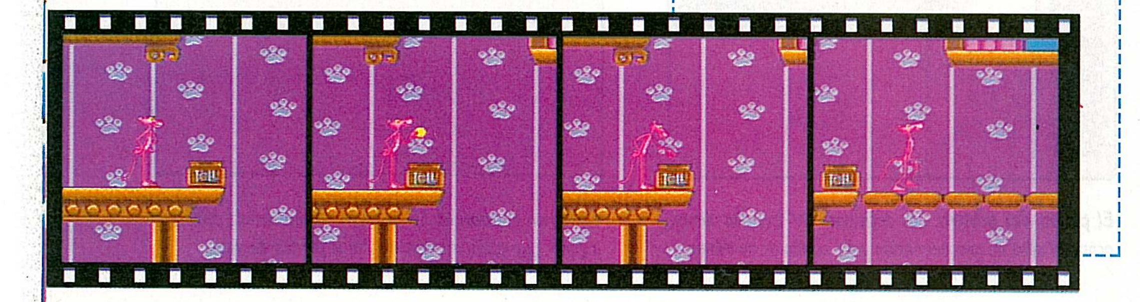





Pinkestein. *A esta terrorífica fase sólo se accede después de acabar con éxito las seis primeras. ¿Conocéis al enemigo?*

El secreto está en las monedas

Todas las fases de «Pink goes to Hollywood» están repletas de plataformas en apariencia inalcanzables, pero que no lo son tanto si la Pantera Rosa deposita en el lugar correspondiente (una caja en la que pone "tool") unas monedas que irá recogiendo por el camino. En el ejemplo, la moneda le sirve para que aparezca un puente, pero las hay con distintas utilidades: escalera, grúa, alfombra mágica...



PINK PANTHER IN PINK GOES TO HOLLYWOOD

TECMAGIK
Manley Associates

Megas: **8** Vidas: **5**
Continuaciones: **5**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
La pantera rosa debuta en la Súper con un combinado de los de mucha plataforma en todas las fases y mucho enemigo que cargarse en plan arcade.

• Desarrollo:
Prestad atención, porque se las trae: Desde una fase principal se entra a otras seis que hay que completar para así poder acceder a las últimas etapas del juego.

• Tecnología:
La Pantera Rosa es un personaje de toda la vida, al que no le gustan mucho las innovaciones. Destaca, si acaso, el tamaño de los sprites, pero poco más.

• Duración:
Aquí sí que hay tela para rato. La dificultad está tan subida de tono que seguro que el viaje de la pantera a Hollywood os durará varios mesecitos.

GRAFICOS — **81**
Los personajes, igualitos que los reales, pero los escenarios dejan algo que desear.

SONIDO — **90**
Lo mejor del juego. La música original de Mancini suena de maravilla en la Súper.

MOVIMIENTO — **78**
Los movimientos de la Pantera Rosa son tremendamente difíciles de controlar.

JUGABILIDAD — **73**
A lo comentado en el apartado anterior se une una dificultad general muy alta, así que...

ENTRETENIMIENTO — **72**
El tirón del personaje no es suficiente para paliar las lagunas de diversión que tiene este cartucho.

Opinión

«Pink goes to Hollywood» es uno más de los cartuchos que intentan aprovechar la fama de un personaje para salir adelante. Sin embargo, para alcanzar el éxito se necesita algo más que una figura con gancho, y eso es lo que echamos de menos aquí: los enemigos parecen demasiado estáticos, los decorados piden a gritos más scroll y al juego, en general, sólo le salva la simpatía del protagonista, la originalidad de algunas fases y la extraordinaria banda sonora que posee.

Recomendación

Para enamorados de las plataformas en general y de la Pantera Rosa en particular.



GAME BOY

EL MUNDIAL TAMBIÉN CABE EN LA PORTÁTIL

World Cup USA 94

WorldCupUSA94 Official Licensed Product

Dentro de esta especie de frenesí futbolístico que parece afectar a todas las compañías, se echaba en falta que alguna se acordase de la Game Boy, porque es de suponer que los poseedores de la portátil también tenemos nuestro corazoncito y nuestra afición balompédica como todo hijo de vecino...

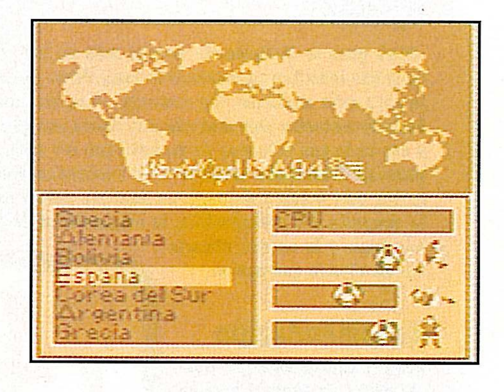
Bien, pues por fin podemos dar buenas noticias, porque **U.S. Gold** se ha decidido a lanzar la versión de su **World Cup USA 94** para la pequeña de Nintendo, y eso siempre es de agradecer.

Suponemos que ya conoceréis algunos detalles de este juego a través de la versión para Súper, pero, por si las moscas, os recordamos que viene con licencia FIFA, lo que le convierte en el programa oficial del Mundial USA 94.

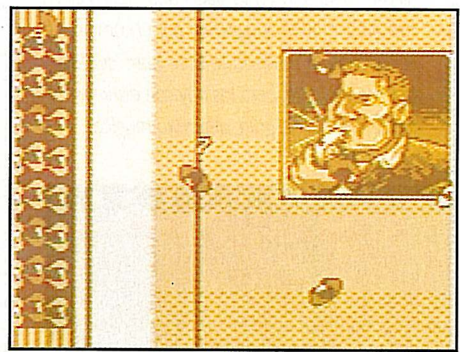
Sus creadores han pretendido que esta versión para Game Boy **sea lo más parecida posible a su hermana mayor,** y eso tiene una traducción inmediata en lo que a cuadro de **opciones, gráficos y perspectiva del campo** se refiere, contando, claro está, con las lógicas limitaciones que impone el soporte.

A la hora de jugar, debéis saber que este es un cartucho que no sólo lleva el Mundial en el nombre, sino también en el espíritu. Esta cursilada que nos hemos marcado quiere decir que lo único que podéis hacer es disputar un torneo como el Mundial de verdad, tanto en equipos como en desarrollo de la competición. Ni amistosos, ni ligas, ni cosas de esas.

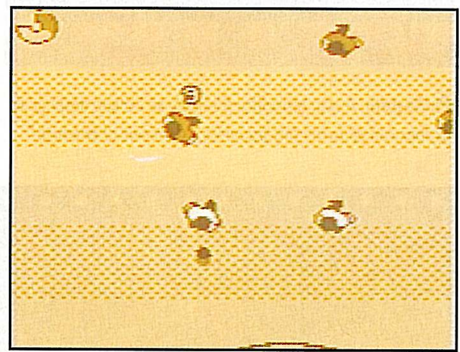
El que se compre **World Cup USA 94** debe saber lo que le espera: revivir en la portátil el desarrollo de la competición futbolística más prestigiosa del mundo.



Escuadras nacionales. *A cada selección se le asignaun nivel de velocidad, ataque y defensa.¿Cuál preferís?*

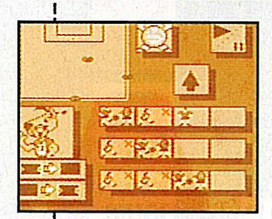


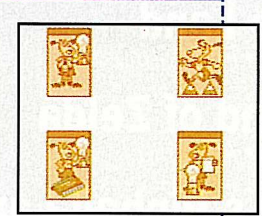
El pitido del árbitro. *Las decisiones del trencilla vienen acompañadas de una animación y del sonido de su silbato.*



Fijáos en el número. *Un pequeño número señala cuál es el jugador que estáis manejando. No lo perdáis de vista.*

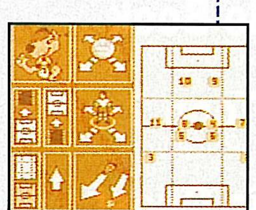
Un buen menú





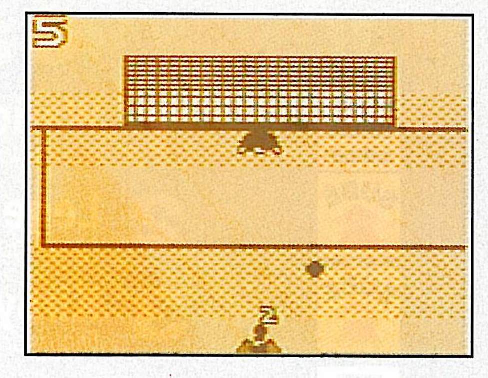
El aspecto más logrado de este cartucho es **la cantidad de posibilidades que ofrece.** Aparte de detalles más normales, como la duración del partido, la existencia de fueras de juego o que el portero sea manual o automático, podéis disfrutar de otros como emplear tácticas diferentes, hacer jugadas ensayadas, o practicar en entrenamientos.



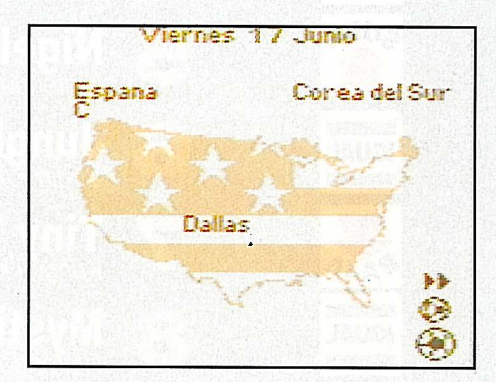


ESTÁ EN ACCIÓN

Que las compañías se acuerden de hacer versiones de sus juegos para Game Boy.



Penalties. *Se lanzan atendiendo a una flecha que se mueve de un lado a otro del arco y marca la dirección del balón.*

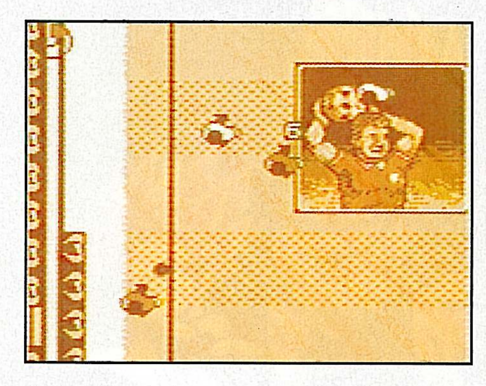


Real como la vida misma. *El desarrollo del mundial se sigue con fidelidad hasta en las fechas de los partidos.*



NO ESTÁ EN ACCIÓN

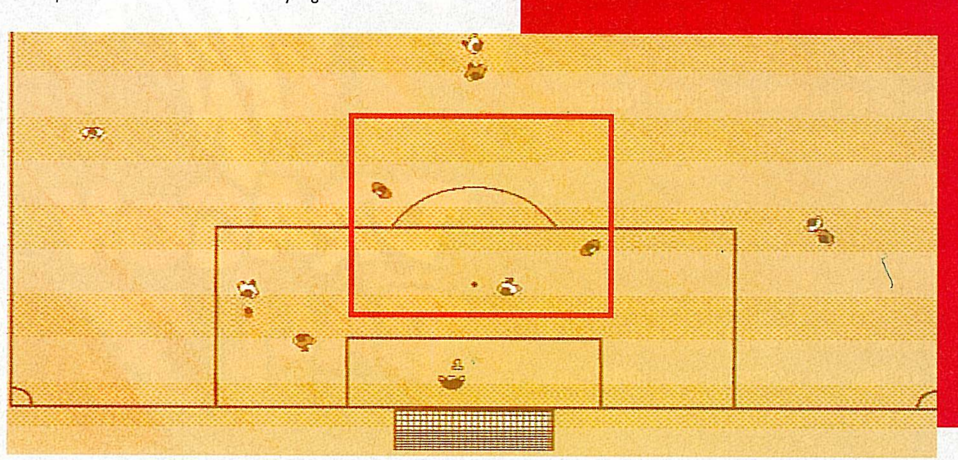
Que la jugabilidad se vea tan afectada por la pequeña parte del campo que aparece en pantalla.



Desde la banda. *Los saques de banda se anuncian con la correspondiente animación. Así no hay lugar a dudas.*

Así se ve el fútbol en una Game Boy

Esta coqueta perspectiva aérea es la que ofrece la versión portátil de ***World Cup USA 94,*** *muy similar a la de la versión para Súper. El recuadro rojo marca la zona que aparece en pantalla, con lo que podéis haceros una idea de lo difícil que resulta saber la situación de los jugadores sobre el campo.*





U.S. GOLD
Tierte

Megas: **4** Vidas: **0**
Continuaciones: **Torneo**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Íbamos a decir que éste es un simulador de fútbol, pero casi quedaría más correcto si dijésemos que es un simulador del Mundial de Fútbol.

• Desarrollo:
El desarrollo de la competición es igual al del campeonato verdadero: 24 equipos divididos en 6 grupos y eliminatorias hasta llegar a la final.

• Tecnología:
Puestos a destacar algo, nos quedamos con la cantidad de opciones entre las que se puede elegir. Es tremenda para lo que se estila en la portátil.

• Duración:
Ganar el mundial no es nada fácil, pero puede conseguirse con el tiempo. Después, os queda la opción de jugar partidos de campeonato a modo de amistosos.

GRAFICOS — **79**
No están mal y las animaciones tienen su gracia. Pero se ve poco campo.

SONIDO — **73**
La presentación da paso a unos partidos en que el sonido brilla por su ausencia.

MOVIMIENTO — **84**
Los partidos se desarrollan a un ritmo rápido y los jugadores se mueven bien.

JUGABILIDAD — **68**
Muy mermada por el hecho de no ver la suficiente cantidad de terreno como para saber a quién podemos pasar.

ENTRETENIMIENTO — **74**
Si lográis obviar lo comentado, jugar un Mundial igualito que el real puede resultar divertido.

Opinión
Con World Cup USA 94 se da una situación paradójica, y es que han intentado hacerlo igual a la versión para Súper, y no se ha conseguido. La gama de opciones es de lo más completa, pero el defecto viene al comenzar a jugar: han querido que el tamaño de los sprites fuese igual al del cartucho para la 16 bits, y eso les ha obligado a reducir la porción de campo que aparece en pantalla. Resultado: la visión que tenemos es demasiado reducida, lo que va en detrimento de la jugabilidad.

Recomendación
Hay que tener mucha afición para jugar al fútbol en Game Boy. Pero si te apetece...



N.E.S.

1 **Super Mario 3**
Nintendo • Plataformas


2 **Battletoads**
Tradewest (Rare) • Arcade


3 **Kirby´s Adventure**
Nintendo • Arcade


4 **Tiny Toon**
Konami • Plataformas


5 **Megaman 4**
Capcom • Plataformas


6 **Asterix**
Infogrames • Plataformas


7 **Maniac Mansion**
JVC • Aventura Gráfica


8 **Prince Of Persia**
Mindscape • Aventura


9 **Indy Heat**
Tradewest • Racing


10 **Panic Restaurant**
Taito • Arcade
IGUAL

Game Boy

1 **Wario Land**
Nintendo • Plataformas


2 **Legend of Zelda**
Nintendo • Aventura


3 **Kirby´s Pinball Land**
Nintendo • Pinball


4 **Super Mario Land 2**
Nintendo • Plataformas


5 **Nigel Mansell**
Nintendo (Gametek) • Racing

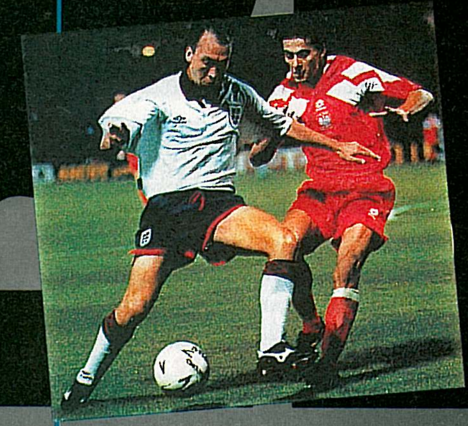

6 **Jungle Book**
Virgin • Arcade

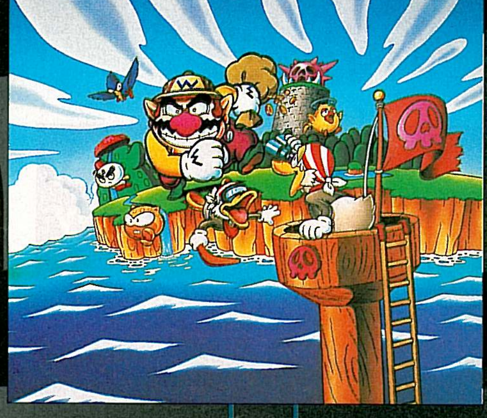

7 **Tiny Toon 2**
Konami • Plataformas


8 **Mystic Quest**
Nintendo (Square) • Aventura RPG


9 **Road Rash**
Ocean • Crazy Racing

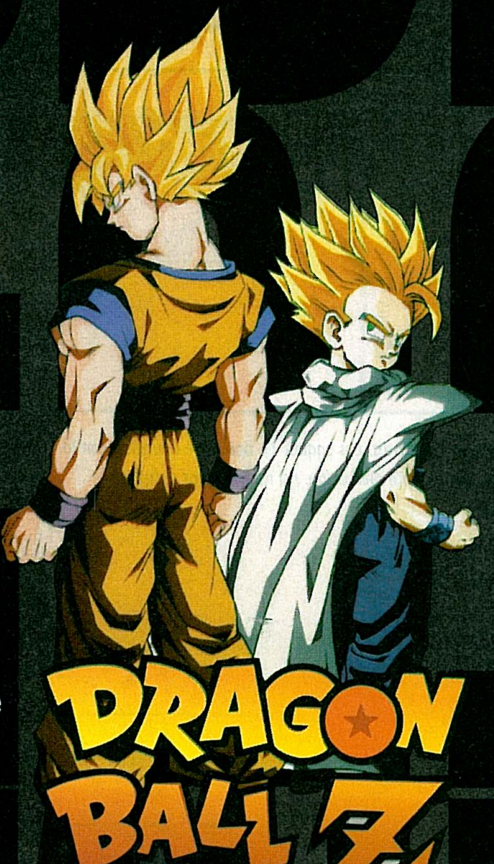

10 **World Cup USA '94**
U.S.Gold • Deportivo



CURIOSIDADES

• **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** El enemigo público nº 1, Wario, llega directamente a lo más alto de nuestra lista de Game Boy. ¿Por qué será?
• **EL SUBIDÓN:** El fútbol viene pegando fuerte y «F.I.F.A. International Soccer» lo demuestra con su potente entrada en la lista de Super Nintendo
• **LA PROMESA:** El más esperado, Goku y su versión Pal, que no nos iba a defraudar en su llegada a los 16 bits.
• **EL MEDIOCRE:** Llega toda vestida de rosa, pero no alcanza los niveles que se esperaban de ella. Os estamos hablando de «Pink goes to Hollywood».
• **EL REY DEL NÚMERO 1:** El deporte rey, que llega en forma de avalancha: «World Cup USA'94» (SNES y GB) y «F.I.F.A. International Soccer»
• **EL MÁS BUSCADO:** Sin ninguna duda, se lleva la palma la segunda parte de «Mortal Kombat». ¿A que estáis deseando verlo tanto como nosotros?.



EL PULSO

Super Nintendo

1 **NBA Jam**
Acclaim • Basket


2 **Fifa Int. Soccer**
Ocean • Fútbol


3 **Starwing**
Nintendo • Arcade


4 **Clayfighter**
Ocean (Interplay) • Lucha


5 **D. B. Z. La leyenda...**
Bandai • Lucha


6 **Young Merlin**
Virgin • Aventura


7 **World Cup USA 94**
U.S. Gold • Fútbol


8 **Lost Vikings**
Nintendo (Interplay) • Aventura


9 **Final Fight 2**
Capcom • Beat-´em-up


10 **S.F. Turbo**
Nintendo (Capcom) • Lucha


11 **Turn & Burn**
Absolute• Arcade Simulador Aéreo


12 **Nigel Mansell**
Nintendo (Gremlin) • Racing


13 **Rock´n Roll Racing**
Ocean (Interplay) • Crazy Racing


14 **Equinox**
Sony • Aventura 3D


15 **Fatal Fury 2**
Takara • Lucha

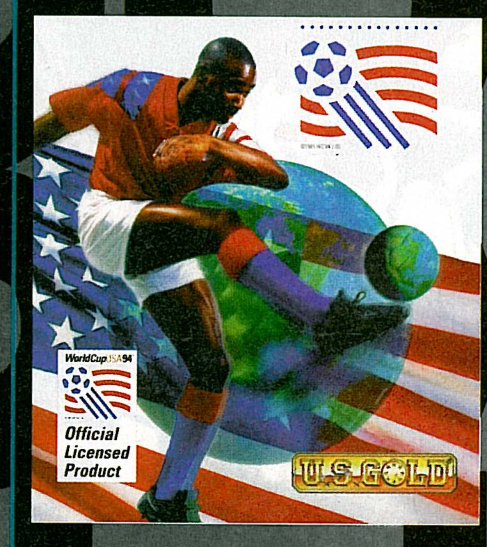

16 **Skyblazer**
Sony • Arcade


17 **Aladdin**
Nintendo (Capcom) • Arcade


18 **Empire Strikes Back**
JVC • Arcade


19 **Mario All Stars**
Nintendo • Plataformas


20 **Ranma 1/2**
Ocean (DTMC) • Lucha

Este número El Pulso viene calentito. A las listas de Super Nintendo y Game Boy no hay quien las reconozca. Echad una ojeada si no a la de la portátil: Wario Land no ha hecho más que llegar y ya se ha alzado al primer puesto. Y no acaba ahí la cosa, porque la fiebre futbolera también ha pegado fuerte. FIFA International Soccer, World Cup USA 94... ante tal cúmulo de diversión y jugabilidad, no podíamos menos que subirles bien alto en la lista de Super Nintendo. ¿Queréis más? Pues atención a la lucha: la segunda entrega de Dragon Ball y Fatal Fury 2 tampoco han querido pasar inadvertidos. En fin, que este mes El Pulso ha temblado más que ningún otro.

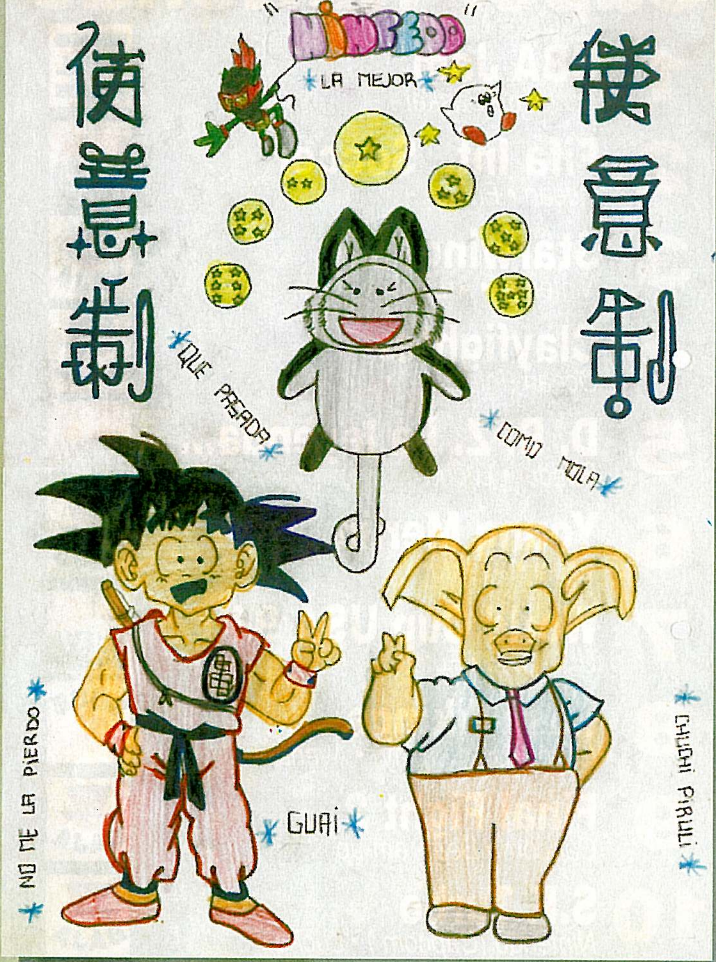
ZONA ZERO



Gemma Gallego Romero (Madrid)



Ivan Bernat Ubiaga (Barcelona)





Raul Durán (Madrid)



Yago Gonzalez Salgado (Madrid)



Trinidad Salazar F. (Córdoba)

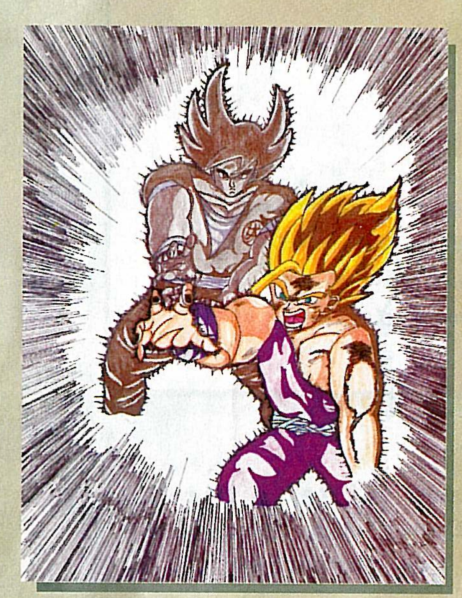




EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

VIRGINIO GARCIA LOPEZ (MURCIA)

A partir de este mes, entre todos los dibujos que nos enviéis, elegiremos uno que por su calidad, simpatía, originalidad o, simplemente, porque nos guste más, será premiado con una alucinante mochila de Super Nintendo. De nada.





Alberto GarciaFerre (Barcelona)





Alberto GarciaFerre (Barcelona)



Envíanos tus dibujos y si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:
HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).
Indicando en una esquina del sobre:
ZONA ZERO

RECORD Manía

PANIC RESTAURANT



Javier Hernandez Jódar
L'hospitalet de Llobregat
Javier ha sido un buen chico y se ha comido todo lo que le han puesto en la pantalla. Muy bien Javier, muy bien.

GHOST'N GOBBLINS



Ruben Francia Rodriguez
(SAN SEBASTIAN)
Dos años y medio ha tardado Rubén en acabarse el juego, pero por fin lo ha conseguido. !Eso se llama aprovechar bien el dinero!

ALADDIN



Javier Noverges Garcia
(VALENCIA)
Vale Javier, vemos que has conseguido superar las "tremendas" dificultades que presenta este cartucho. Enhorabuena.

ZONA ZERO

A veces llegan cartas...

Agresivas

Manuel Simon Talago (Alicante)

OS ESCRIBO ESTA CARTA PORQUE NO ME PUBLICAIS
NINGUN DIBUJO.
¡PERO BUENO! ¿QUE OS CREEIS?
¿QUE YO SOY TONTO? PUES NO.
OS LO DIGO PORQUE ESTOY ASTA EL TRASERO DE VOSOTROS.
NO, NO OS RIAIS PORQUE ES UN ASUNTO SERIO.

Equivocadas

David Lázaro Sanders (Salamanca)

de vuestra revista. [illegible] hace tiempo que ando
con ganas de comprarme una videoconsola, pero mi madre
no me deja por que dice que solo sirve para perder el tiempo
Por eso os escribo para ver si a vosotros os sobra alguna
y me la podeis regalar. Por lo que he visto en vuestra revista
a mi me gustan mas las consolas de sega que las de Nin
tengo, asi que son mejores la Mega Drive o la Master Sistem
Si me mandarais una de estas dos consolas os lo agradeceria
mucho, aunque solo fuera con un juego (El famoso Sonic)

Con Flechazo

Roberto Velarde Cabanillas (Madrid)

Y ... mas que los perros).
Yo, que antes pensaba que todas las chicas eran iguales (tontas,
presumidas, pijas...) (por lo menos las de mi clase, que son más
bastas que un bocadillo de piedras), pero desde que fui a el pueblo
de mi madre (TALARRUBIAS, provincia de BADAJOZ)
veo que todas no son iguales, porque empezé a salir con una
chica que me presentó mi primo que te diré que está mas buena que
un bocata de jamón y que ademas es muy simpática, que se
llama GUADALUPE, aunque ahora no la puedo
ver hasta el verano, y ¡tengo unas ganas de que llegue!,
yo voy a cumplir los 13 años
año aunque ella piensa ...

A mano

Dulas Sanchis Vicent (Valencia)

Os lo pongo en dos tipos
de escritura para que
pongais la que mas os guste.

Son las dos de la mañana y escribo por qué no tengo
sueño, pero no se lo digais a nadie que es un secreto
y despues no me dejan jugar a mi "Super". ¡Oh, no!
mi madre se ha levantado, y se dirige hacía aqui, lo
siento tengo que cortar. Adios.

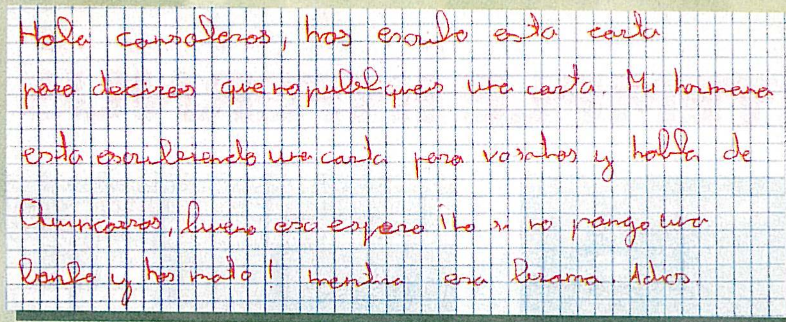
A máquina

Son las dos de la mañana y escribo por que no tengo sueño, pero no se lo digais a nadie que es un secreto y despues no me dejan jugar a mi "Super". ¡Oh no! mi madre se ha levantado, y se dirige hacía aquí, lo siento tengo que cortar. Adios.

Ilusas

Manuel Abraldes (Orense)

Hola NINTENDO ACCIÓN me llamo Manuel y tengo 11 años y
no se como es que pillaís todos los juegos nuevos
que van a echar, bueno, esta es mi dirección
y haber si tengo suerte:


Hola consoleros, hos escribo esta carta para deciros que no publiqueis una carta. Mi hermana esta escribiendo una carta para vosotros y habla de Amincosos, luego eso espero ito si no pongo una bomba y hos mato! mentira era broma. Adios.

Bomba

Juan Francisco Cordero (Cadiz)

Hola, somos dos hermanos de Castellón y estamos muy cabreados con la compañía SEGA, por sus humillantes anuncios (como el de game gear, que te hace creer que eres bobo si tienes la game boy).

Me gustaría que las consurarán, ¿verdad? Sería lo mejor. No comprendo ni como las admiten.

Reivindicativas

Arturo Martínez Vilar (Castellón)

De parte de Eloi, Dani, Raúl, Alberto, Tomás, Alex, David, Jordi, Javi, Claudio, Lorenzo, Iván, Sergio, Luis, Pedro, Roberto, Ismael, Enrique, Paco, José, Jesús, Angel, Manuel, Ricardo, Martín, Eugenio, Emilio, Isidoro, Miguel, Igor, Bernardo, Marcos, Antonio, Benito, Patricio, Umberto, Fernando y Ramón quisiera felicitaros por la nueva organización de la revista, es una pasada.

Masivas

Carlos Masdeu Ávila (Barcelona)

Ola MELLAMO DANIEL LOPEZ Y AQUITEMANDO MIDIBUJO ESPERO QUE LOPONGAIS ENTU REBISTA Y QUE MEMANDEIS LOS LLABEROS UNSEGIDOS TULLO Daniel López CONESTA TEE MANDADO MUCHAS CARTAS ENESTE BIAJE.

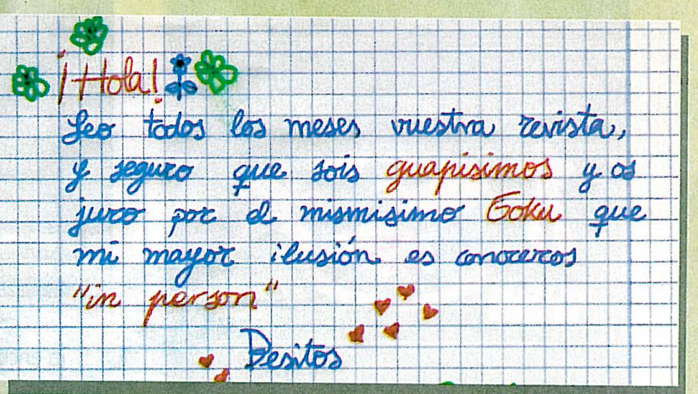
Faltonas

Daniel López Hernández (Teruel)

Ola soy un amigete ~~mio~~ TUYO SOY ABRAHAM Y TEMANDO MI DIBUJO ABER SITEGUSTA ME AZE GRAN YLUSION QUE MEPUSIERAIS EN TU SUPER REBISTA Y SIGANO LOS LLABEROS MEJOR ASI TENGO UN RECUERDO. UN GRAN SALUDO TU AMIGO

Sin ortografia

Abraham Lopez Hernandez (Teruel)


¡Hola!
Leo todos los meses vuestra revista, y seguro que sois guapísimos y os juro por el mismísimo Goku que mi mayor ilusión es conoceros "in person"
Besitos

Floridas

Mila Alcalá Fuerte (Soria)


* Yo soy un [icon] que me gustan las [icon] un montón. Tengo 13 años y os digo la verdad a muy me gustaría que me [icon] los [icon] para colgarlos en muy [icon] que es muy guay y sacar esta carta en la revista mas guay "NINTENDO" = "ACCIÓN" que es muy guay. ADIOS.

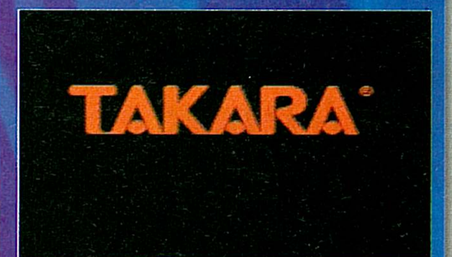
Con Iconos

Samuel Venegas Vila (Tarragona)

FATAL FURY 2
SUPER NINTENDO

Jugar con los jefes

Por ahí dicen que hay un truco para el juego más luchador de Takara que es la repera. Afirman que sirve para jugar con los jefes y apuntan que puede ser más o menos así: En cuanto aparezca el gran logo de Takara en pantalla y comience a sonar la banda sonora, ***pulsa B, A, X, Y, arriba, izquierda, abajo, derecha, L y R.*** *Nuestros soplones estiman que* ***debéis hacerlo muy rápidamente,*** *tanto como para que el último movimiento coincida con el último acorde de la banda.*





ROAD RUNNER
SUPER NINTENDO

Empezar a jugar con 75 vidas

Si crees que el juego del Correcaminos es demasiado complicadillo, y una y otra vez se te acaban las vidas y tienes que volver a empezar, echa un ojo a este truco. En la pantalla del título, ***presiona izquierda, Select, derecha, Y y Start simultáneamente.*** *Y luego, cuando el "Zippety Splat" vaya hacia ti,* ***pulsa el botón B.*** *Con esta hábil maniobra conseguirás* ***comenzar el juego del Correcaminos con 75 vidas.***
No está mal, no, nada mal. Gracias por la ayuda, señorita Marisol.

THE TEMPLE INFERNUS













*. Te encuentras en el Templo del Infierno rodeado de un montón de objetos y pasajes que te son completamente desconocidos. Pero sigue atentamente estas instrucciones y podrás escapar de esta encrucijada.

Hay un pasaje oculto cerca del segundo bloque móvil. Necesitarás **saltar a este segundo bloque** del que venimos hablando, e inmediatamente después volver a saltar para alcanzar la pared que hay algo más arriba. En esa pequeña sala **encontrarás una poción roja.** No dudes ni un instante: cógela y gatea hasta el acceso que hay a la derecha. Allí te encontrarás con una estrecha habitación que tiene como única salida la parte de arriba. Así que **una vez que subas, habrás llegado a la zona donde se encuentra el primer jefe,** que no es otro que **Fatline.**

*. Para derrotar a este peligroso enemigo, lo más importante es que no te precipites y que ataques sólo en los momentos precisos. Cuando te enfrentes a Fatline deberás colocarte de tal manera que te encuentres **exactamente en frente de su lámpara mágica mientras él no esté allí.** Pero tan pronto como empiece a lanzarte bolas de fuego (momento que aprovechará para regresar a su lámpara mágica), **muévete rápidamente a derecha e izquierda para evitarlas.**

Cuando su ofensiva haya cesado y si aún te mantienes ileso, **date la vuelta y ataca una vez más** hasta que nuestro colega Fatline vuelva a abandonar su lámpara mágica. Repite este proceso cuantas veces sea necesario, hasta que este primer obstáculo importante de tu aventura haya desaparecido.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

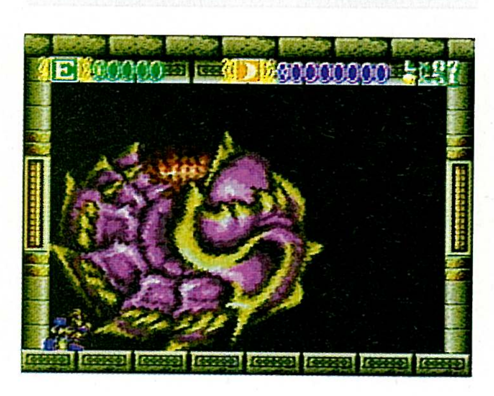
SKYBLAZER

Ya te habrás dado cuenta de que Skyblazer es un juego muy, pero que muy interesante. Pero también te habrás podido apercibir de que tres vidas, ocho magias, un potente salto y algún que otro puñetazo son escasos argumentos para que su protagonista llegue hasta el final de la aventura. Así que para hacerlo todo un poco más fácil, aquí está Nintendo Acción con una guía repleta de ayudas .Ya verás cómo eliminar a ese enemigo final de fase era más sencillo de lo que parecía. Y es que más vale maña que fuerza.

por David García

TOWER OF TAROLISH







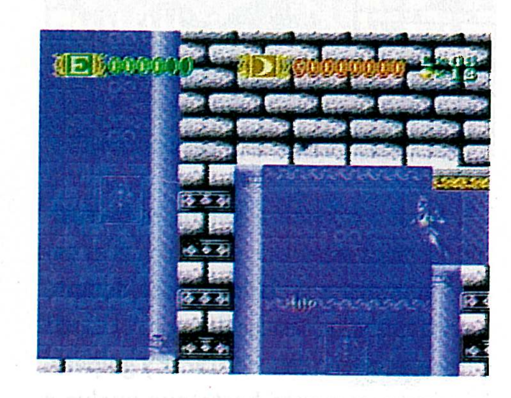
*. Escala la torre y accede a la segunda habitación que encuentres en tu ascensión. Allí encontrarás **una buena colección de diamantes (cada uno de ellos es una vida extra)**, una poción roja y un enemigo llamado **Ram Man.**

Recoge los diamantes, escala por la pared de la derecha y utiliza uno de tus ataques especiales para borrar del mapa a Ram Man. Por último, retírate de la plataforma inmediatamente.

*. **Tarolisk** tiene **un punto débil: su ojo**. Golpéale allí, corre hacia la pared de la izquierda y **salta** para no ser aplastado. Mientras Tarolisk rueda hacia ti **salta sobre él cuatro veces**, y a la quinta **agáchate en la esquina inferior izquierda**. Él no podrá llegar allí.

LAIR OF KHARYON





*. En la guarida, atravesarás **un corredor** que pasa por el centro de una masa de agua. Al final verás dos salidas: si te decides **por la de la derecha,** encontrarás **una vida extra.** Pero si luego vuelves a **entrar y salir por la misma puerta,** podrás conseguir otra vida más. Así hasta 99 veces, lo que equivale **a 99 vidas.**

*. Cuando alcances **The Spawn Of Kharyon** tendrás que reunir a las crías en un pequeño grupo. **Rodea las piedras** que hay en las esquinas del perímetro, para que las criaturillas queden fuera de la zona señalada mientras tú estás dentro. Mientras permanezcas en la línea descrita por las piedras, las crías no podrán alcanzarte y podrás **atacar a las dos bocas** que hay en las esquinas sin correr riesgos.

en clave Nintendo

JACKIE CHAN ACTION KUN FU

NINTENDO

Elegir nivel y continuar

*Estamos que lo tiramos este mes. Nos hemos acordado de los sufridos **usuarios de NES**, que la verdad es que ya se lo iban mereciendo, y ¡fijaos qué trucos más majos nos han salido! Éste es para un juego algo antiguo, pero seguro que muchos de vosotros lo recordaréis muy bien, porque no veíais lo que molaba.*

*Se trata de lo siguiente: Cuando Chan haya perdido toda su energía y el temido **Game Over** aparezca en pantalla, presionad rápidamente **arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, abajo, B, A y Start, y luego, en el mando del segundo jugador, B**. Inmediatamente veréis un número en la pantalla que os dejará elegir el stage en el que **podréis recomenzar a jugar**.*

*¡Ah!, por cierto, si después de realizar esta operación **pulsáis de nuevo B** en el mando del jugador 2, además obtendréis **hasta 99 continuaciones** por el morro. Una buena ventaja, ¿eh?*



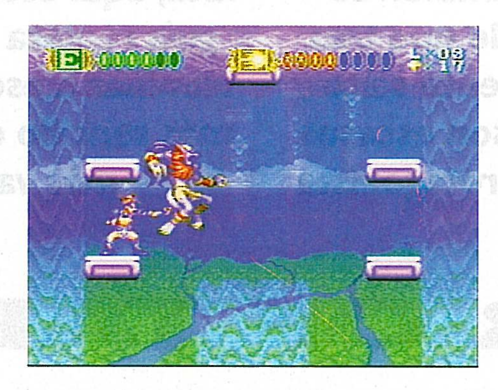




NIVEL OCULTO

***.** Existe un nivel oculto en el que podrás **conseguir algunos puntos extra** para incrementar tu marcador, además de **alguna que otra vidilla**. Para conseguir acceder a este nivel, debes llegar a **Gateway Of Eternal Storms** (La Puerta de las Tormentas Eternas), empujarla (nos referimos a la puerta, claro) y pasar la fase de bonus.

STORM FORTRESS OF KH'LAR





***.** Para golpear a **Kh'lar** tendrás que moverte hasta que él lance sus mini-tornados hacia ti. Después **se multiplicará en tres imágenes** de su persona, todas exactamente iguales, y tendrás que averiguar cuál corresponde **al verdadero Kh'lar**. Cuando le localices, **golpéale sólo con los puños,** porque si empleas patadas, Kh'lar cambiará de posición, mientras que con los puños estará siempre en el mismo sitio.



CAVERNS OF SHIROL





***.** Te vas a enfrentar a **Kiaam, el Invencible**. La mejor manera de acabar con él es **correr siempre a su lado y estar delante** cuando te lance su "ataque de tronco". Cuando aterrice, es el momento de **atacar y golpearle constantemente hasta que vuelva a saltar.** Así impedirás, además, que pueda lanzarte sus temibles manzanas carnívoras.



DRAGONHILL FOREST






*. El tupido bosque de **Dragon Hill** parece a primera vista no tener ninguna salida. Pero ya verás cómo no es tan difícil como parece encontrarla. Una manera rápida de hacerlo es hallar esas tres cosillas que parecen **pequeños robles** y que están justo **a la derecha de un árbol seco.** Desde allí podrás alcanzar la salida de dos maneras: bien **hundiéndote en una zona que hay a la derecha**, o bien puedes limitarte a **empujar la base del árbol** para que aparezca **una puerta invisible** que allí se oculta. Sencillo, ¿verdad?

THE GREAT TOWER

*. Acabar con el gran dragón es sencillo. La zona más alta de plataformas tiene dos que están realmente juntas. Lo que debes hacer es permanecer **en el filo izquierdo de la que está más próxima a la derecha.** Cuando el dragón se acerque, salta a la plataforma de la izquierda y **golpea la piedra roja** que lleva el dragón en su mano.

Luego, salta a una plataforma de la fila que hay más abajo a la izquierda. El dragón te lanzará **una bola de fuego,** pero si saltas a la plataforma de la izquierda y de allí a la derecha, evitarás ser alcanzado. Después, **corre tras el dragón y sigue golpeando la piedra**. Acabarás con él en dos simples pasadas.



RAGLAN'S CITADEL





*. La manera más sencilla de acabar con este enemigo es llevar la lista de hechizos al completo, **transformarte en Phoenix** y seguir al enemigo-jefe. Tendrás que **gastar toda tu magia,** pero algún precio había que pagar.

*. El último enemigo, **el jefe final.** Todos tus esfuerzos te han llevado a esto. Lo más importante es que **te mantengas siempre lejos de sus brazos**. Cuando éstos se detengan **golpea la joya que hay en su cabeza.** Tendrás entonces que correr hacia la izquierda y saltar sobre la pared. Una vez allí verás cómo se acerca el láser que te acaba de enviar; es el momento de **saltar sobre el láser y volverle a golpear la joya** de su cabezón. **Necesitarás tres impactos** para acabar con su tiranía.



en clave Nintendo

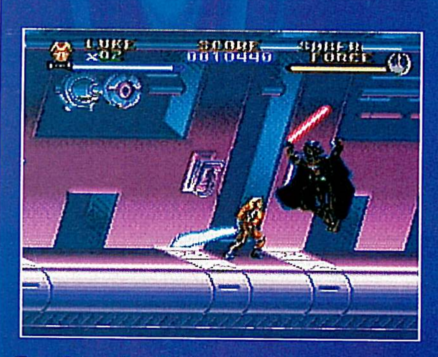
EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO

NIVEL 8: LUKE EN BESPIN
Fase 8-1:
Password: HTLSHJ

Tranquilízate, estamos llegando al final. En estas últimas fases tendrás que utilizar ***la espada-láser,*** *así que olvídate un poco de tu pistola. Lo primero que debes hacer es* ***destruir a los centinelas automáticos y recoger los iconos de fuerza*** *(Force power-up) que dejan al desaparecer. La mayor parte del tiempo será útil que tengas preparados tus* ***iconos curativos,*** *a excepción del momento en que llegues a una plataforma bastante complicada en la que será mejor que selecciones* ***el icono elevador (Elevation power-up)*** *para evitar que mueras si te caes desde dicha plataforma.*

SUPER JEFE: DARTH VADER (I)



Te enfrentarás con el malvado Darth Vader dos veces en este mismo nivel, y te conviene saber que la forma de ataque del ***maestro del Lado Oscuro*** *será la misma en ambas ocasiones.*

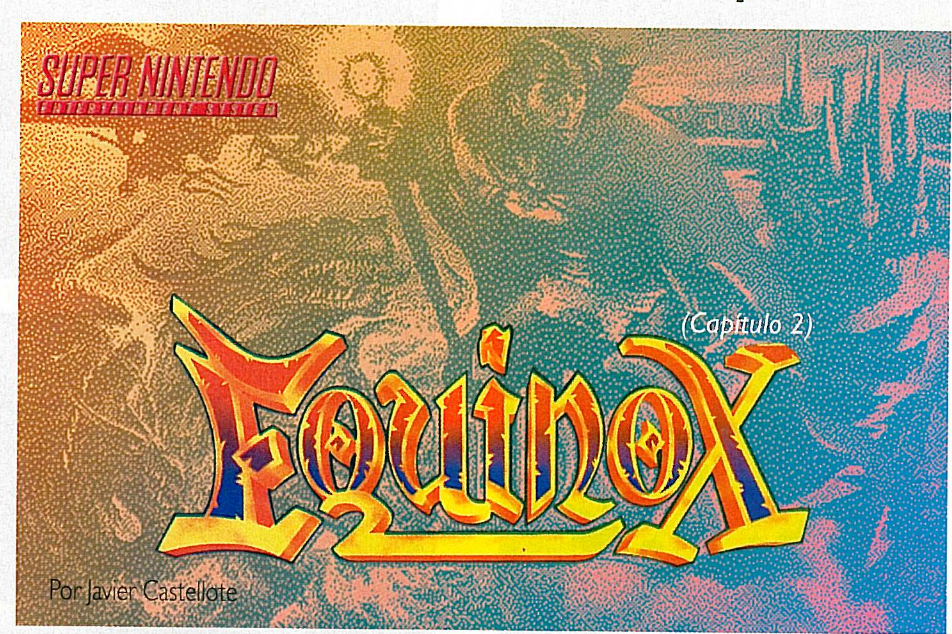
Como hemos dicho anteriormente, no es aconsejable el uso de la pistola, ya que el señor Vader tiene la capacidad de hacer que ***las balas reboten en él,*** *haciendo que tu propio ataque se vuelva contra ti. Existen dos maneras de atacarle:*

1) Esperar hasta que salte, y entonces ***acercarte y utiliza tu espada a la vez que te agachas.***

2) Deslizarse en la dirección del villano y ***volver a realizar el ataque bajo del sable láser*** *justo al alcanzarle.*

Como se aprecia, la clave está en realizar un buen ataque ***mientras te agachas,*** *que es en lo que ambas maneras coinciden.*

¿Qué, verdad que la guía que incluimos en el número pasado os ayudó a llegar lejos en esta aventura? Pues no os pongáis nerviosos, porque vamos a echaros otra mano para que no haya puerta que se os resista en este Equinox.



Por Javier Castellote

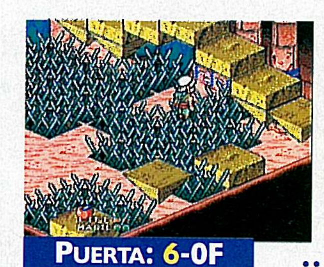
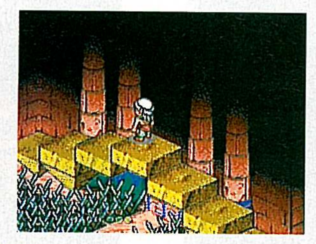
FASE 6: AFRALONA





PUERTA: 6-00

Para atravesar los pinchos y pasar al otro lado debes hacerlo desde una habitación que hay **escondida en la 6-35.** La puerta se halla entre los dos pinchos que hay cerca de la esquina.

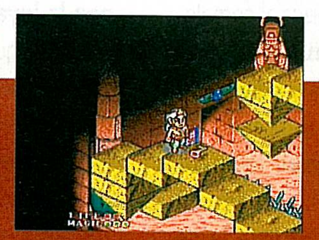
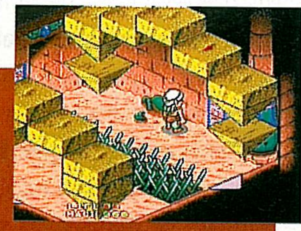




PUERTA: 6-0F

No te vuelvas loco y deja de dar vueltas, porque hay una puerta **escondida bajo el pergamino.** Allí mismo encontrarás **una llave blanca** que te será bastante útil.

PUERTA: 6-11

Existe otra puerta escondida en el mismo lugar que la anterior. Esta vez podrás hacerte con una **valiosa llave verde.**

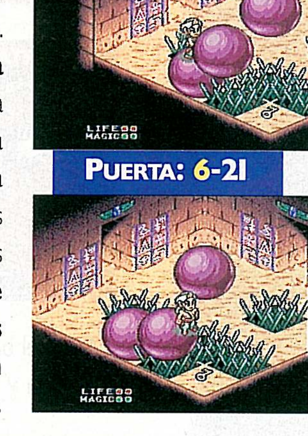





PUERTA: 6-12

Acércate de nuevo al cántaro roto y te introducirás en una habitación donde te espera una **llave azul.**

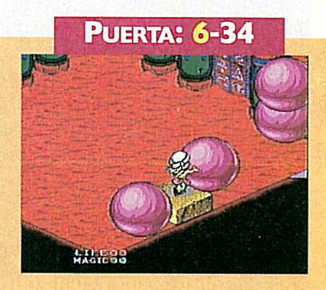
Hay dos esferas una encima de la otra. La de arriba es movible. **Debes arrastrarla** de modo que caiga sobre la otra esfera que está sola. Ahora podrás empujar las dos hasta los pinchos y **dejar caer la de arriba sobre ellos** para obtener con facilidad la llave.

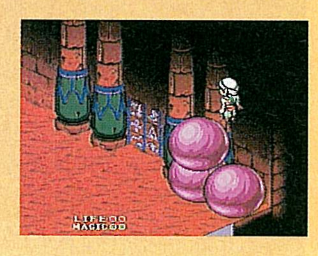


PUERTA: 6-21



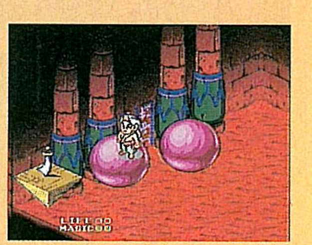
PUERTA: 6-34

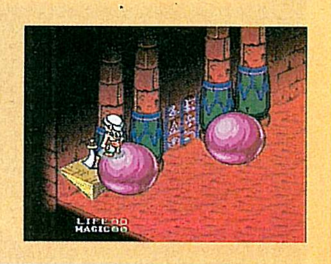


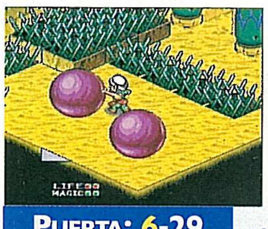


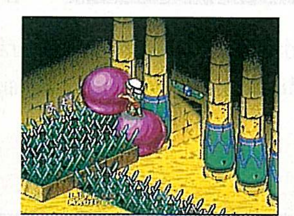
Hay dos esferas abajo, pues bien, empuja la superior y llévala junto a las otras dos esferas que hay arriba. Súbete a ellas y te transportarán **hacia el nuevo arma (el scimitar)**. Cuando estés cerca de él, salta y caerás sobre otra **esfera que es invisible** y que te dejará al lado de tu objetivo.





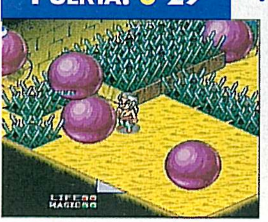


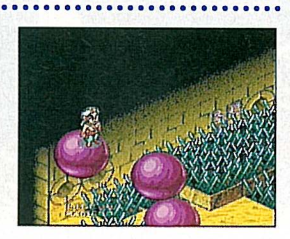






PUERTA: 6-29





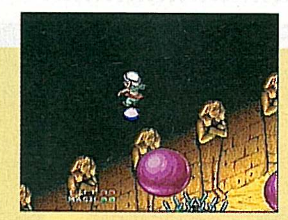
Empuja la esfera superior derecha hacia los pinchos de la izquierda, y haz lo mismo con **los dos bloques** que hay en la parte superior. Luego, arrastra el de arriba hasta que caiga, **súbete a ellos** y de un salto llegarás al token.

PUERTA: 6-36

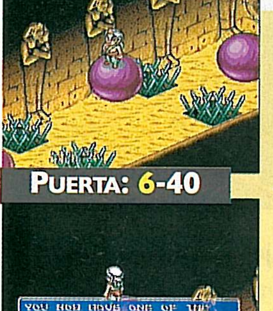




Usa **la magia del zap** y el soldado se transformará en token y vendrá hacia ti por sí solo.



PUERTA: 6-40



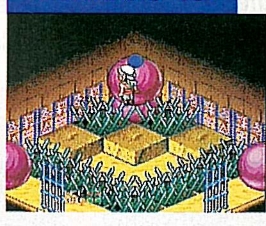
Tras matar a los fantasmas, súbete **a la esfera central.** Cuando se eleve, **salta hacia el token** y caerás en una esfera invisible.

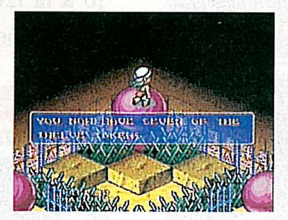
PUERTA: 6-3D



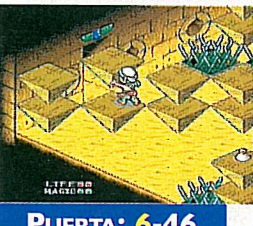
Hay una **habitación escondida** tras la puerta.

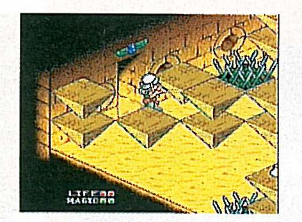
PUERTA: 6-48



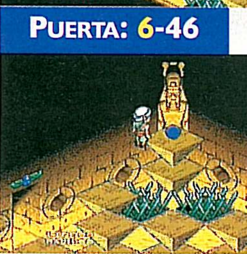


Colócate **en el bloque central** tan cerca de los pinchos como te sea posible. Luego salta, y en lo más alto **gira hacia la plataforma** que contiene el token.





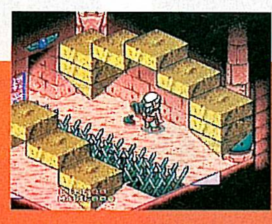
PUERTA: 6-46



Empuja el segundo bloque primero hacia la derecha, y luego hacia la izquierda **hasta que caiga.** Llévalo a los pinchos, súbete a él y el token será tuyo.

HABITACION: 6-10





Hay una puerta escondida **junto al recipiente roto.** Te permitirá el acceso a una habitación en la que hay **una llave roja.**

en clave Nintendo

FASE 8-2:

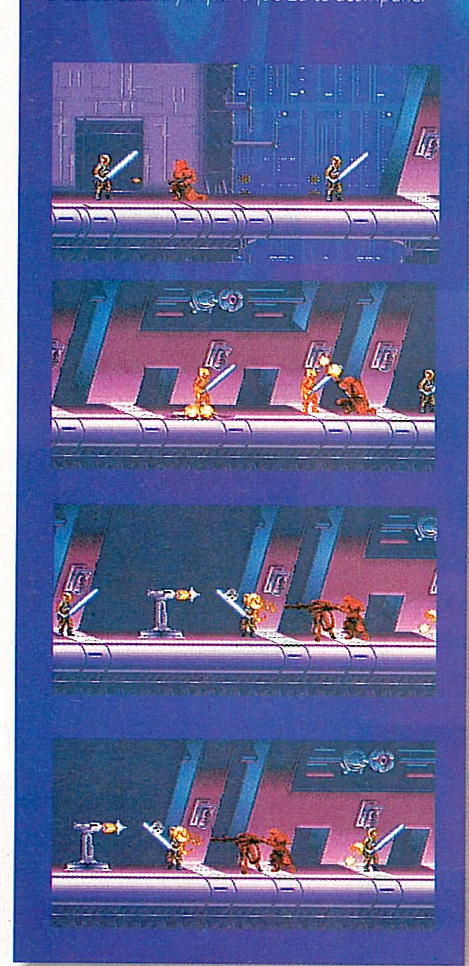
Recoge **tantos iconos como puedas** y recupera así toda la energía que pudieras haber perdido anteriormente. En esta fase deberás descender, y una vez que estés abajo pon tu fuerza en la opción de elevación. Por último, **échate una carrerita** cuando llegues a la última puerta. En caso de que tengas poca energía, utiliza **el icono curativo,** ya que de no ser así irías muy despacio.

SUPER JEFE: DARTH VADER (Y II)

Es el final, el último enfrentamiento, el momento que has estado esperando. Un **mano a mano entre padre e hijo,** entre el bien y el mal.

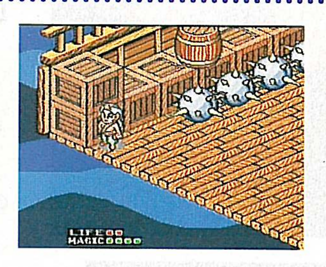
Como ya dijimos antes, puedes usar el mismo método que en el **apartado 8-1**. En esta ocasión, cuando Darth Vader se note inferior a ti, utilizará sus poderes mentales. La única opción válida es usar uno de tus famosos **saltos mortales** y esperar que tenga éxito. Y si además tienes suerte, podrás **recoger algún icono** que suelte el papá de Luke. No olvides poner tu fuerza en curación.

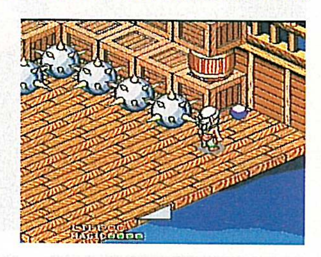
Ya sabes. Suerte y... que la fuerza te acompañe.



FASE 7: GHOST SHIP

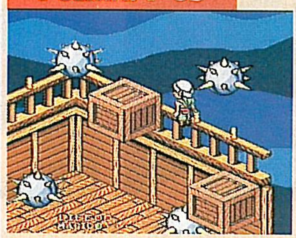
PUERTA: 7-01

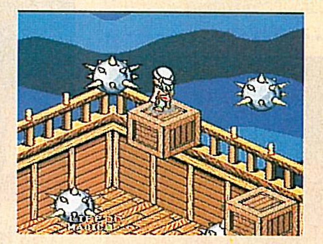




Coge el barril sobre tu cabeza, trasládalo a la izquierda y **déjalo caer sobre los bloques.** El barril se deslizará sobre ellos y **empujará al token** para que caiga al suelo y puedas cogerlo.

PUERTA: 7-05

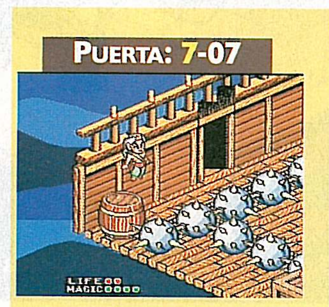






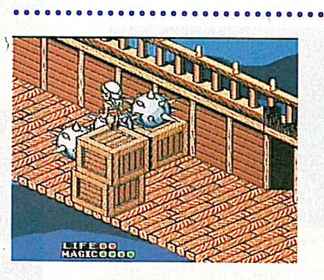
Dirígete a la esquina superior derecha para subirte al bloque. **Salta sobre el bloque** en movimiento o morirás. Luego, espera el momento ideal para saltar **al otro bloque móvil.**

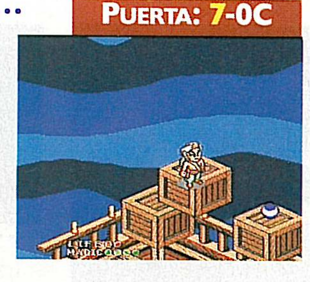
PUERTA: 7-07



Empuja el barril **hacia abajo a la izquierda** y podrás salir fácilmente.

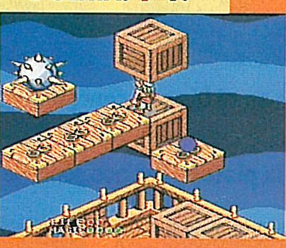
PUERTA: 7-0C





Empuja **los dos bloques hacia abajo** y, una vez subido sobre ellos, déjalos correr para superar los pinchos. Luego, simplemente tendrás que **saltar a toda velocidad** sobre los bloques, y así podrás hacerte con el token.

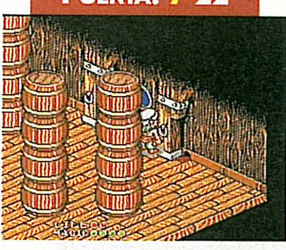
PUERTA: 7-19





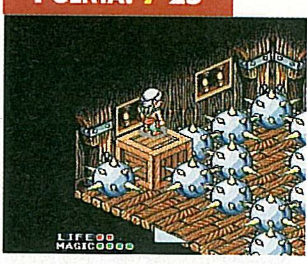
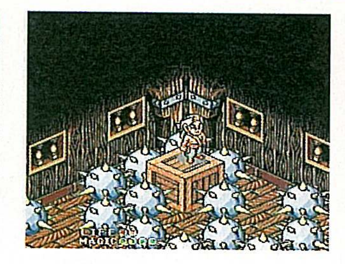
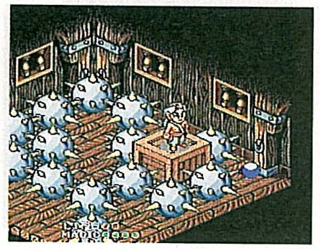
Coge el bloque sobre tu cabeza y **camina hacia la pieza de la izquierda**. Ésta se elevará, momento en el cual tendrás que **dejar caer el bloque de tu cabeza** sobre la plataforma y saltar desde él hacia el token.

PUERTA: 7-22



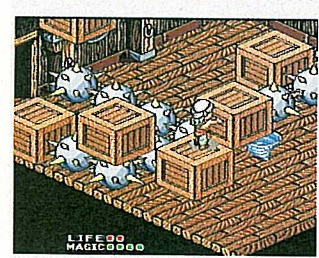
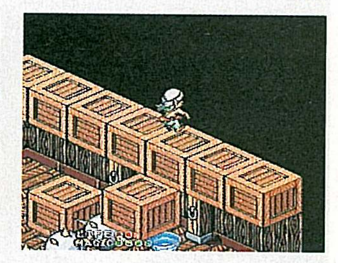
Hay una **habitación escondida en la ventana de arriba** que contiene un token. Así que dirígete hacia ella, y será pan comido.

PUERTA: 7-23

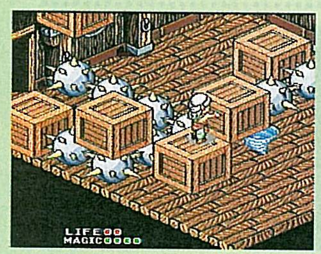
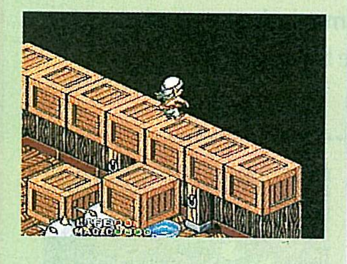
Hay **bloques ocultos** por toda la habitación. Observa las pantallas y toma buena nota.

PUERTA: 7-24

Súbete al bloque y salta **hacia la derecha.** Allí hay un bloque invisible. Empuja la pieza superior sobre **la cabeza del enemigo,** y subido a ella alcanzarás la plataforma que conduce a **la llave.**

PUERTA: 7-29

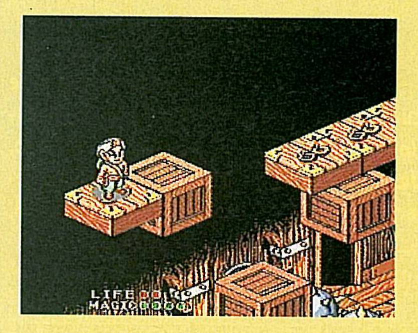
Salta sobre el **bloque inferior izquierdo** y verás cómo empieza a moverse arriba y abajo. Luego salta hacia la derecha sin preocuparte, puesto que allí hay un **bloque invisible.**

PUERTA: 7-2A

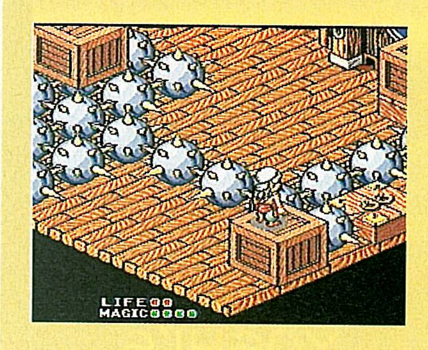


Hay una **habitación escondida entre las dos cajas** que contiene una **valiosa llave roja.** Así que bastará conque llegues hasta ahí sin caerte (no es nada difícil, ¿eh?) y podrás hacerte con ella sin dificultad.

PUERTA: 7-25

Debes subir a la plataforma superior, caminar a través de ella y **lanzarte sobre la pieza móvil** antes de que caiga al suelo para poder alcanzar el bloque superior. Luego, déjate caer y arrastra el bloque hasta la derecha. Así evitarás los pinchos y **abrirás la puerta blanca.**

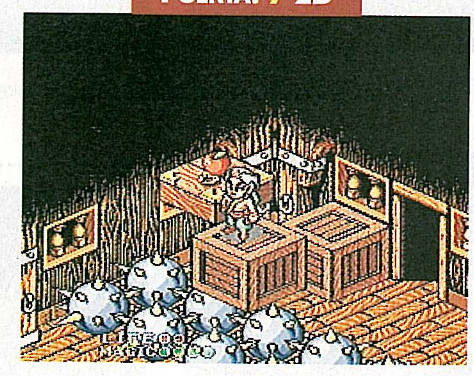


PUERTA: 7-2B



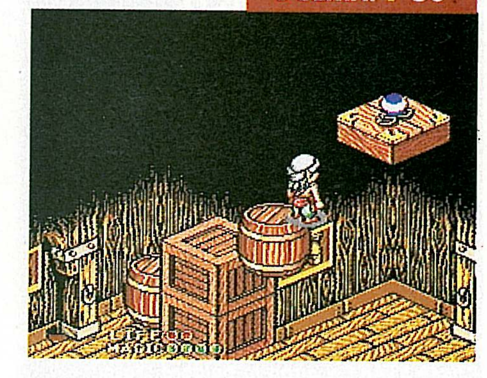
Sólo debes **colocar las piezas del modo adecuado** (es decir, como aparece en la pantalla) para poder alcanzar el token.

PUERTA: 7-2D



Coge un bloque sobre la cabeza y simplemente **déjalo caer sobre los pinchos.** De este modo, podrás caminar por encima.

PUERTA: 7-30



Desplaza el barril, pero con cuidado de no tirarlo de los bloques. Posteriormente, **salta sobre el token** y ya es tuyo.

en clave Nintendo

AXELAY

SUPER NINTENDO

Elegir nivel y vidas infinitas

Desempolva el cartucho de Konami, sí, ése que jamás lograste acabar, y disponte a hacer unos pequeños experimentos con él. Por ejemplo, si quieres elegir nivel, **haz arriba y abajo repetidamente cuando el lema START aparezca en pantalla.** *Y si anhelas infinitas vidillas,* **pausa el juego, despáusalo y páusalo de nuevo. Presiona select, arriba, abajo, izquierda, derecha, Y, B, A, X.** *Quita la pausa y si todo ha funcionado, deberías leer la palabra* **MUTEK.**.





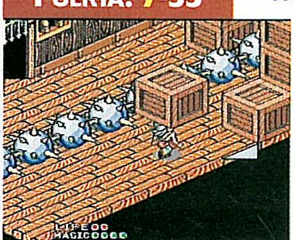
YOSHI'S COOKIE

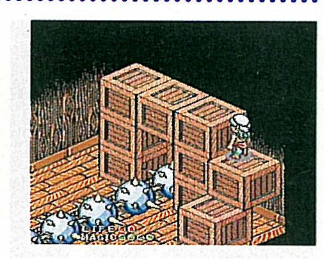
SUPER NINTENDO

Jugar en modo muy difícil

Un truco para los amantes de la complicación. Cojan ustedes su cartuchito de Yoshi's Cookie y elijan **el modo versus** *para luego seleccionar un contrincante* **"Com".** *Pulsen ustedes* **simultáneamente L, R y X.** *Luego, sin soltar los citados botones,* **utilicen START y oirán la palabra ¡Yoshi!** *muy clarita. Vale, todo ha ido bien, así que en marcha, a disfrutar de esta fábrica de galletas.*

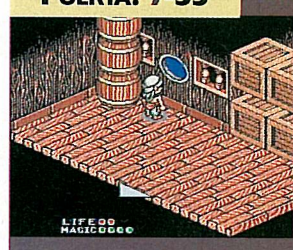
PUERTA: 7-33

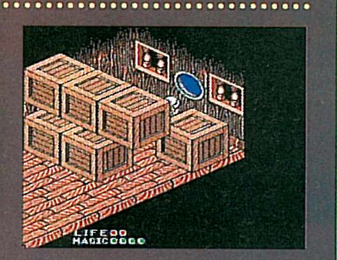




Mantén el bloque con la cabeza y **colócalo sobre la pieza de la derecha** para superar los pinchos.

PUERTA: 7-35

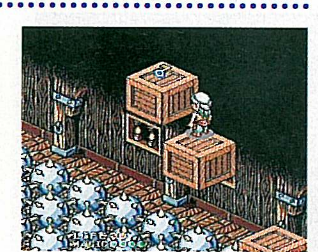




Hay habitaciones escondidas en las dos ventanas donde encontrarás **un nuevo arma y una nueva llave.**

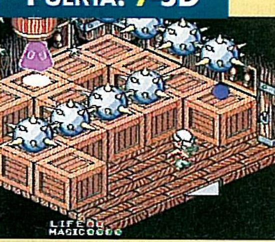
PUERTA: 7-3C

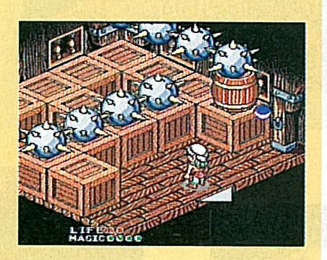




Salta **sobre los bloques en movimiento** y vuelve a saltar **sobre otra pieza invisible** que hay situada junto a la llave.

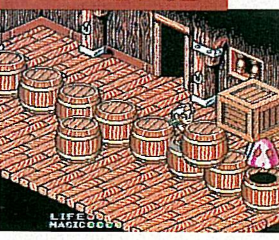
PUERTA: 7-3D

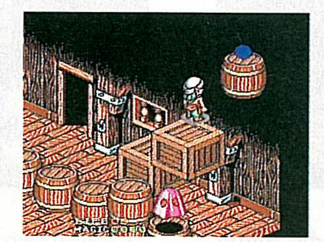




Bastará conque **dispares al fantasma** y el token vendrá a ti.

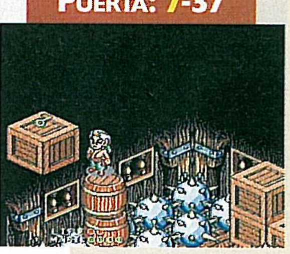
PUERTA: 7-3E





Atrapa al fantasma rojo y empuja la pieza que tiene encima, sin que se caiga del fantasma. Súbete al bloque, y todo tuyo.

PUERTA: 7-37



Sitúa el barril que está parado sobre el otro que hay en movimiento y **súbete a él para capturar la llave.**

PUERTA: 7-3B

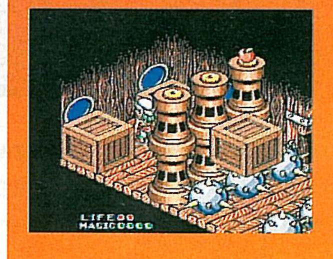


Hay una habitación escondida junto a la ventana donde encontrarás **una llave azul.**

PUERTA: 7-43



Al entrar en esta habitación, dirígete al fondo de la misma. Supera las plataformas que aparecen en tu camino y **sitúate entre los dos bloques**. Si lo haces correctamente, tendrás acceso a una **nueva estancia** en la que podrás descubrir la existencia de un valiosísimo token.





Por David García

Pero, ¿cómo? ¿que todavía estás atrapado en el Parque Jurásico? Pues oye, ya va siendo hora de que consigas escapar de allí de una vez por todas. ¡Claro, ya lo entendemos!. Lo que te ocurre es que no sabes dónde se encuentran las tarjetas de acceso...

LOCALIZACIÓN DE LAS TARJETAS DE ACCESO

HAMMOND: Su tarjeta está situada en la parte superior izquierda del tejado del Centro de Visitantes.

GRANT: Está a en la planta baja del Centro de Visistantes. Para conseguirla hay que encontrar antes unas baterías que están ocultas en un nivel de tierra, que a la vez requiere la tarjeta de Hammond para acceder a él.

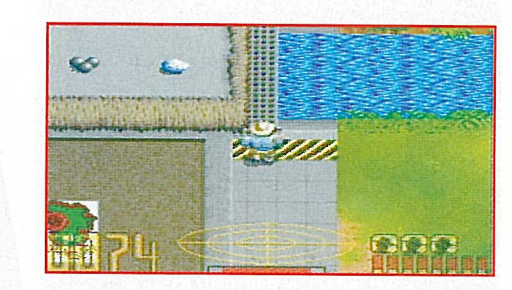
NEDRY: En la planta baja del cobertizo donde se guardan los útiles para la playa se encuentra la tarjeta de Nedry. Después de entrar en el cobertizo, dirige a Grant a una serie continuada de puertas y habitaciones para reclamar su premio.

MALCOLM: Otra tarjeta oculta en un área de visión nocturna. Dentro de la jaula del raptor, Grant cogerá el ascensor y se dirigirá al nivel más profundo. Allí llegará a una habitación plagada de Spitters (¡qué miedo!). Grant debe dirigirse rápidamenta a la derecha, fuera de la habitación y continuar por ese mismo camino hasta que llegue a otra nueva habitación en la que encontrará la baterías que necesita para sus gafas de visión nocturna. Una vez que Grant esté en posesión de estas gafas, podrá regresar a la zona de visión noctura en la que se encuentra la tarjeta.

GENNARO: Encontrar esta tarjeta es una de las misiones más fáciles que tendrás que cumplir a lo largod e todo el juego. No hay más que dirigir a Grant al cobertizo de útiles Nublar y hacer que descienda por medio del ascensor al subnivel consiguiente. Una vez allí, Grant usará la tarjeta de Malcom y logrará acceder a una habitación en la que se halla la tarjeta de nuestro buen amigo Gennaro.

ARNOLD: En el sub-nivel del cobertizo de los útiles playeros, Garnt usará la tarjeta de Gennaro para entrar en el ascensor. Este le transportará a una zona de visión nocturna donde se encuentra la tarjeta que buscamos.

Como es lógico, se necesitan unas baterías con las que recargar nuestras ya maltrechas gafas de visión nocturna. Las mencionadas pilas se encuentran en el primer nivel de la parte baja, y la tarjeta en una larga habitación que hay algo más allá.



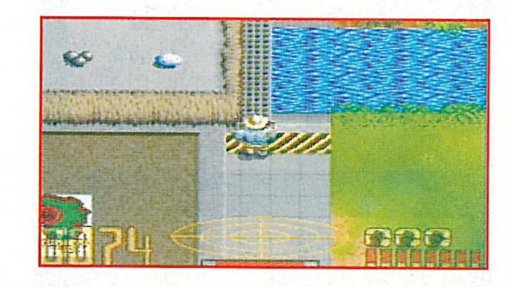
WU: Grant conseguirá las baterías del embarcadero del nivel uno para potenciar sus gafas de night-vision, como dicen los ingleses. La tarjeta del señor Wu se encuentra en un área nocturna del nivel 2.

SATTLER: Su tarjeta está localizada en el nivel cuatro del embarcadero.

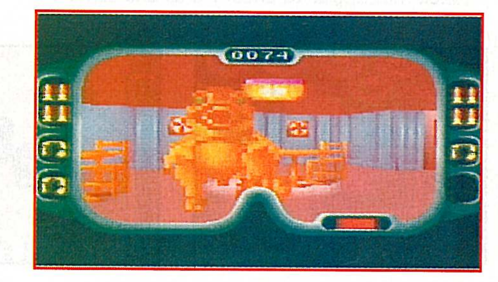
MULDOON: Podemos localizar su tarjeta en el sub-nivel uno del recinto donde habita el raptor, más allá de una zona de visión nocturna.

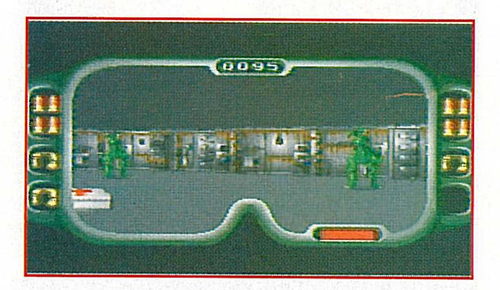
COMO CONSEGUIR SECURITY CLEARANCE:

En el nivel uno del Centro de Visitantes haz que Grant utilicer la tarjeta de Wu para lograr tu objetivo.









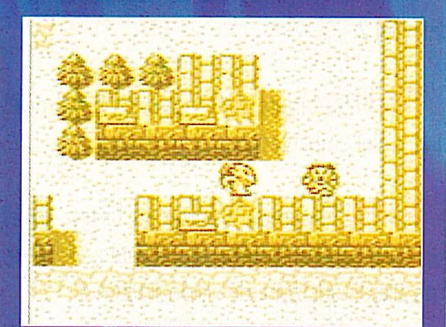
en clave Nintendo

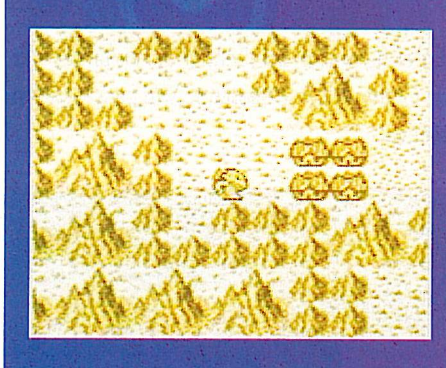
GARGOLYLES QUEST
GAME BOY

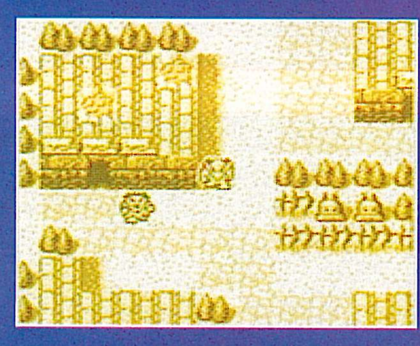
Hablemos de claves

Aunque no es uno de los juegos más destacables para la portátil, seguro que muchos de vosotros estaréis atascados y no sabréis cómo llegar al siguiente mundo. Así que para que no tengáis ningún problema en jugar en la fase que más os guste, allá van una serie de útiles claves para esta divertida aventura:

MUNDO 4: BTGL-RUDH
MUNDO 5: TEWH-AZGL
MUNDO 6: CINZ-4DRW
MUNDO 7: 04UZ-LWG7
MUNDO 8: EEWY-LNAT







GAME BOY

ZELDA

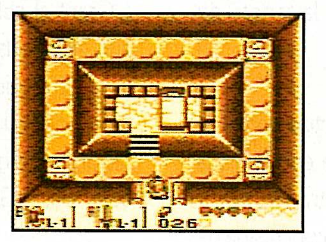
(Capítulo 4)

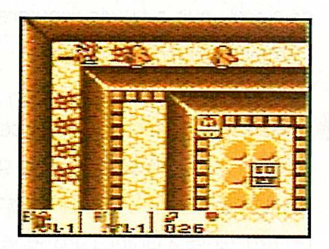
Por Max Coyote

Aunque nunca lo hubieras pensado, para acabar con éxito esta fascinante aventura necesitarás aprender a dominar ese curioso instrumento musical llamado Ocarina. Para ello, tendrás que tomar lecciones en distintos puntos del mapeado, a manos de unos maestros muy peculiares.

TÓCALA DE NUEVO, LINK
Cómo convertirse en un virtuoso de la Ocarina en tres lecciones



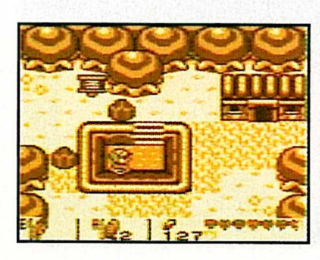


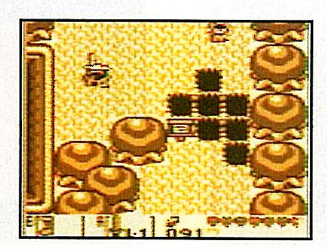


Pero lo primero es lo primero, así que mejor será que vayamos por partes. ¿Dónde puedes adquirir una ocarina que sea de fiar? Sólo hay un lugar: **el Santuario de los Sueños (Dream Shrine).** Se encuentra muy cerca del pueblo **(Mabe Village)**, tan solo a un par de pantallas hacia el norte desde la tienda (Town Tool Shop). Para entrar en ella, deberás **llevar contigo el brazalete de poder** que te permita apartar los obstáculos que hay a su entrada.

Nada más entrar te encontrarás una cama en la que vas a echar un sueñecito, apareciendo de repente **en un misterioso laberinto** con un suelo bastante inestable y que está poblado de unos pegajosos enemigos.

Pero todo en esta vida tiene truco, y naturalmente esto también. La mejor forma de acabar con ellos es utilizar **el efecto de espada giratoria (whirling blade).** Con eso y un poco de suerte, además de conseguir un buen numero de rupees, **abrirás un cofre donde se esconde la Ocarina.**







1º Lección: El Mambo de Manbo

El orden en que vas a recibir las tres lecciones de Ocarina **es indiferente,** de tal manera que da igual que vayas a una antes que a otra. El caso es que **Manbo** es un pez sabio que se esconde en una cueva muy próxima a la salida del nivel cuatro: **Angler´s Tunnel.** A la izquierda de la misma encontrarás una entrada adornada por dos pececillos. En su interior te espera este improvisado maestro de música que, de forma totalmente desinteresada y gratuita, te enseñará una melodía que hace honor a su nombre: **un Mambo sabrosón.**

Cuando haya acabado su lección, un mensaje te sugiere que vayas a tierra firme e **interpretes lo que has aprendido.** Si lo haces, te verás transportado en el espacio y aparecerás muy cerca de otro lugar interesante: la tienda llamada **Crazy Tracy´s Health Spa** o el manantial de salud de la loca de Tracy, próximo al cementerio y a la casa de la bruja. Comerciando con Tracy, y a cambio de algunas monedas, te descubrirá el secreto de la salud, **gracias a una extraña pócima que brota de su manantial.** Con ella en tu poder, en lo sucesivo tendrás muchos **menos problemas de energía.**

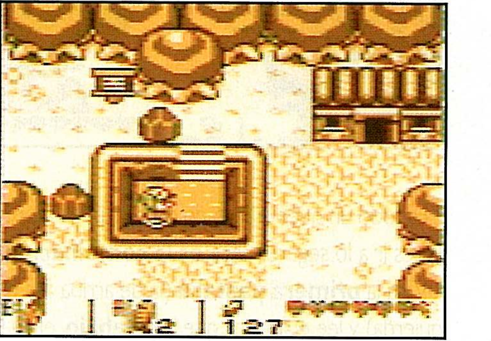
2ª Lección: El sapo Mamu

Como el saber no ocupa lugar, y ya has comprobado los beneficios de la buena música, te diriges al **Signpost Maze,** un laberinto que se halla cerca de la aldea, **a la izquierda de la entrada al tercer nivel, Key Cavern.**

Este laberinto se compone de cuatro pantallas y funciona de una forma bastante particular: **debes ir leyendo los carteles que te irán indicando hacia dónde dirigirte.** Pero si no eliges el cartel preciso en cada momento, habrás de volver a empezar desde el principio.

Primera Lección







TINY TOON ADVENTURES

GAME BOY

Nada mejor que ***varios juegos en uno.*** *Sí, sí, estoy hablando de este Tiny Toon Adventures 2. ¿Que esto sólo es un juego? Pues estás muy equivocado. Y si no, prueba a* ***pulsar B y START en la pantalla de título.*** *Aparecerá un sub-menú con los siguientes juegos:* ***Basketball, Tug-Of-War y Soccer.*** *Dales caña.*

Pero aquí no acaba todo. Si en la misma pantalla ***presionas A y START, harás que el juego se vuelva aún más difícil.***

ALIEN 3

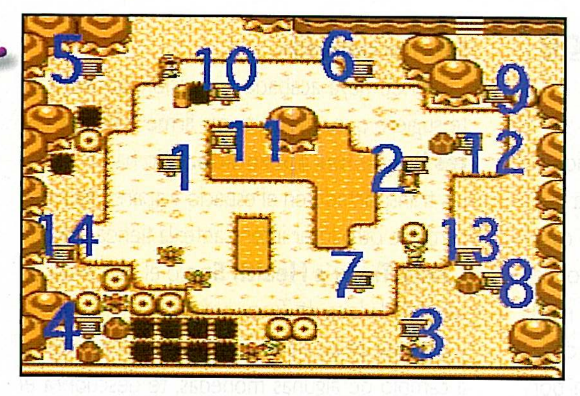
SUPER NINTENDO

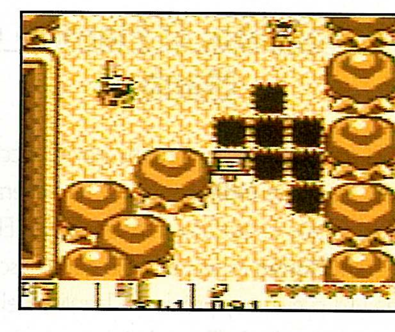
Los siguientes trucos están destinados a conseguir ***la inmunidad, infinitas armas y el control de los daños.*** *Presta mucha atención, porque todo esto se logra con una larga combinación de botones y puede que el invento resulte algo complicado.*

Cuando uno de los Face Hugger coja a Ripley, ***presiona A, B, Y, X y A en el control-pad 2 y A en el control-pad 1.*** *Aparecerá un número uno bajo el marcador de armas. A continuación,* ***presiona A, B, Y, X y X en el pad 2 y X en el 1.*** *Finalmente,* ***pulsa los botones A, B, Y, X, y B en el mando de control 2 y el botón B en el mando 1.*** *Un número siete sustituirá al uno. Y por si quieres cancelar el truquillo, presiona la única combinación que nos queda:* ***A, B, Y, X y Y en el mando 2, y de nuevo Y en el pad 1.*** *Un pelín complicado, pero muy efectivo.*



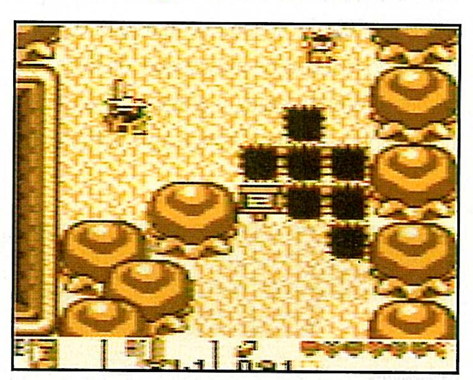






Segunda Lección





Es todo un quebradero de cabeza, pero si prefieres ir a lo seguro, **ésta es la combinación:**

Vé a la **primera pantalla** (la de arriba a la izquierda) y lee el letrero que hay **debajo**, el cual te dirigirá a la pantalla **de la derecha.** Una vez en ella, vuelve a leer el de **más abajo,** que te enviará a la pantalla **de la izquierda.** Cuando logres superar el abismo, lee el cartel **de abajo.**

En la próxima pantalla, lee el cartel que está **arriba a la izquierda.** Vé a la siguiente pantalla y vuelve a leer el de **arriba a la izquierda.** Te enviará a otra pantalla donde deberás elegir el que hay **más a la izquierda,** y en la siguiente el que hay **más a la derecha.** Siguiéndolo llegarás a otra pantalla donde leerás el que hay **arriba a la derecha.** Vuelve a elegir el de **arriba a la derecha** y, sin moverte de esta pantalla, el de **abajo a la derecha.**

Paciencia, pues cambiando de pantalla elegirás el de **abajo a la derecha** y, donde te envíe, sólo tendrás que leer **el de arriba,** después de **deshacerte del seto**. De pronto, una puerta se abrirá revelándote unas escaleras que te conducirán **ante el gran cantante vocal Mamu y su coro de ranas .**

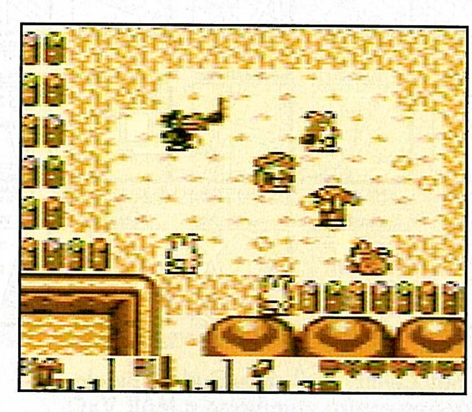
A cambio de una cuantiosos honorarios (¡300 rupees!) te enseñará una canción que haría ruborizarse al mismísimo Sinatra. De momento, vamos a dejarte con la duda de si el desembolso ha merecido la pena. Ya descubrirás en su momento que no ha sido en vano.

3ª Lección: Marin, la de la dulce voz

Bien es sabido que no hay voz más dulce que la del amor. Y ahora, en tu condición de hombre flechado por Cupido, no debes olvidar que nadie puede ayudarte tanto como quien te quiere con toda su alma.

Por eso, **dirígete al poblado de los animales,** donde tu amada **Marin** está ofreciendo un concierto a sus amigos. No dudes en interrumpir su serenata, pues ella estará encantada de enseñarte **una tercera canción** que te será de gran utilidad para acabar el juego: **La Balada del Pez del Viento.**

Pero ya descubriremos el porqué en su momento. Hasta entonces, **practica con tu Ocarina** y a ver si descubres más usos.



Tercera Lección

¡Ha llegado tu hora!



¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

HOBBY POST

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros ...............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear..........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NT

NOMBRE...APELLIDOS..

DOMICILIO...LOCALIDAD..............................PROVINCIA..........................

CODIGO POSTAL (imprescindible)... TELEFONO..

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

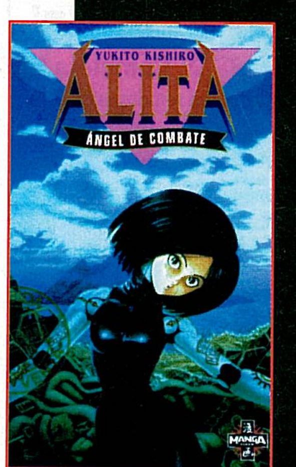
Fecha y Firma:

MANGA manía

Vuestra sección favorita, la única que habla japonés pese a escribirse en español, trae este mes varios platos fuertes. En El Video, los dos últimos lanzamientos de Manga Films. El juego se lo hemos dado a Ranma 1/2 Hard Battle, un auténtico bombazo. Y no os perdáis la opinión de nuestro experto.

EL VÍDEO

Los ovas de dos clásicos



El 4 de mayo salieron a la venta dos vídeos distribuidos por **Manga Films** al precio de **2495 pesetas** cada uno.

Alita Ángel de Combate: Basada en la serie gráfica de **Yukito Kishiro**, que bajo el título original de **GUNM** ha vendido ya más de 400.000 copias en Japón. Ha sido dirigido por **Hiroshi Fukutome** y en él se incluyen los dos primeros OVAs de las serie: Gunm: "Angel Oxidado" y "Las Lágrimas de un Angel". Dura **60 minutos** aproximadamente.

Ranma 1/2. "Buscando a Shampoo desesperadamente". Estamos ante la primera entrega de los OVAs basados en Ranma 1/2. El éxito cosechado por sus obras ha convertido a **Rumiko Takasashi** en la autora más popular de Japón, y así lo demuestran los **más de 50 millones de volúmenes** vendidos en el país nipón. El mangavídeo se compone de un doble programa: "La maldición de la doble joya" y "Las navidades movidas de la familia Tendo", y tiene 1 año de protección antes de su emisión televisiva en nuestro país. Su duración es de **60 minutos.**



EL JUEGO

Ranma 1/2 Hard Battle, en

• RUMIC SOFT • 16 MEGAS • YA E

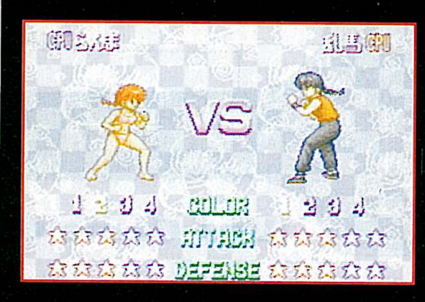
Y ya que os hemos hablado del lanzamiento del vídeo basado en esta serie, aprovechamos también para presentar en la "sociedad Manga" **a Ranma 1/2 Hard Battle,** el cuarto cartucho que aparece **para Super Nintendo** extraído de la obra de **Rumiko Takahashi** (no os equivoquéis: en Japón ya habían salido dos Ranmas de lucha y un tercero de rol).

Esta nueva entrega ha sido programada por **Rumic Soft** y, al igual que dos de sus antecesores, pertenece a un género que causa furor en el mercado nipón, **la lucha "one-on-one".**

Esta vez la principal novedad reside en los personajes, **doce en total,** que tienen la particular y poco dada característica de **ser mayoritariamente femeninos.** Nada menos que **siete de los luchadores** entre los que se puede optar **pertenecen al sexo débil** (aunque lo de "débil" comenzamos a dudarlo después de ver cómo se defienden). Además, **varios de ellos son nuevos**, no para los que seguís Ranma 1/2 (la mayoría ya han salido en los capítulos emitidos en España), pero sí en estas lides "pugilísticas".

¿Caras
ma, ob















...la línea del éxito

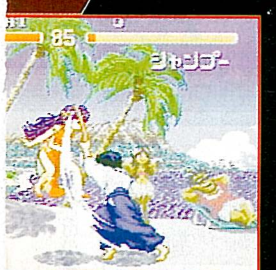
JAPÓN •

...nocidas? Pues la de **Ran-...amente, Ryoga, Aka-ne, Genma, Kuno o Bambú,** por ejemplo.

Para todos los que no os perdéis ni uno de los capítulos televisivos que emite Antena 3 TV, hemos de decir que la fidelidad con el espíritu de la serie es casi total, pues **la acción está presidida por el humor, tan sarcástico unas veces y rozando lo salvaje en otras,** de que hacen gala sus protagonistas. Los gráficos y los sorprendentes golpes especiales que poseen dan fe de nuestras palabras.

Los modos de juego son tres: **Modo Historia, Modo Versus** y una curiosa competición entre dos jugadores llamada **Tag Match,** en la que cada uno elige a dos personajes, que puede ir alternando sucesivamente durante el desarrollo de la pelea.

Otros detalles a comentar son la posibilidad de elegir **cinco niveles de dificultad, cambiar el color de la vestimenta** de los personajes o es-






COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

POR ALEX SAMARANCH

Kia Asamiya sigue siendo uno de los autores japoneses favoritos a la hora de adaptar sus obras al anime. Las nuevas OVAS de **Dark Angel Compiler y Silent Möbius** ya están disponibles en el mercado videográfico nipón, tanto en su versión laserdic como en vídeo.

Mobile Suit Gundam ha creado una verdadera legión de fans en el Japón. El éxito es increíble, y las secuelas no se han hecho esperar. Una vez finalizado **Mobile Suite V II Victory Gundam**, se ha empezado a emitir **Mobile Fighter o Gundam.** La principal característica de esta nueva entrega es su alejamiento de la idea original de **Yoshiyuki Tomino** de hace 10 años. Se trata de un Gundam alternativo, inconexo al resto de la saga.

La famosa astronave Yamato vuelve a navegar. Siempre en Japón, acaba de aparecer un OVA basado en la famosa serie creada por **Leiji Matsumoto** (creador también de series como **Captain Harlock o Galaxy Expres 999**). **Shin Uchu Senkan Yamato, The Next Generation** (Nuevo Crucero Espacial Yamato) es el título de este OVA. 108 minutos repletos de deliciosa animación listos para ser degustados por los aficionados nipones.

La segunda temporada de Sailor Moon, **Sailor Moon R,** ha cosechado tantos éxitos como la primera. Evidentemente, la tercera entrega no se ha hecho esperar. **Sailor Moon S es el título,** y nos presenta a dos nuevas guerreras, Sailor Urano y Sailor Neptuno.

La esperada tercera entrega de la macrosaga cósmica **Macross** ya está presta y dispuesta para ver la luz. **Macross Plus** (ése es el título) se desarrolla 40 años después de Macross II. Los diseños de los Mechas han corrido a cargo de **Shoji Kawamori** sustituyendo en esa labor al célebre **Haruiko Mikimoto.** La serie está concebida en 4 OVAS y esperemos que no tarde demasiado tiempo en llegar a nuestro continente.

Y hablando del continente europeo, **Manga Video** ha empezado a distribuir en Inglaterra las siguientes películas: **808 Ciber City Oedo, Mermaid's Forest y The Guyver**. Por su parte, **Kiseki Films** ya ha comenzado a vender las cintas de **Gunbuster**.

Alex Samaranch es editor de la revista NEKO.

AVISO IMPORTANTE

Si crees que lo sabes todo sobre juegos de manga, sigue leyendo

Ya está dicho. Si lo sabes todo sobre los "manga games", o te acabas de introducir en el mundillo, o todavía tienes mil dudas sobre lo que es esto, escribe a MANGAMANIA. Nuestros expertos tratarán de resolverte absolutamente todo lo que plantees. Además queremos elaborar un ranking manga con los mejores títulos para Super, NES o Game Boy. Así que no te cortes y envía también una pequeña lista con tus preferencias.

La dirección a la que debes hacer llegar tus cartas es:

MANGAMANIA - NINTENDO ACCION
HOBBY PRESS
CICIRUELOS, 4
28700 SAN SEBASTIAN DE LOS REYES -MADRID-

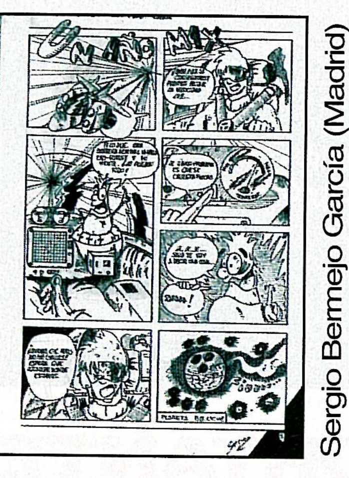
CONCURSO MANGAS

Estos son los ganadores

El concurso que pusimos en marcha hace dos meses no podía habernos deparado un éxito mayor. Después de haber repasado todas vuestras obras, desde la primera a la última, varias cosas han quedado claras. La primera, que sois unos artistas en el más amplio sentido de la palabra. La segunda, que a la vista de vuestra respuesta, España ya puede ser considerada como "territorio Manga". Ya nadie puede parar esta avalancha.




David Marín Líndez (Tarragona)

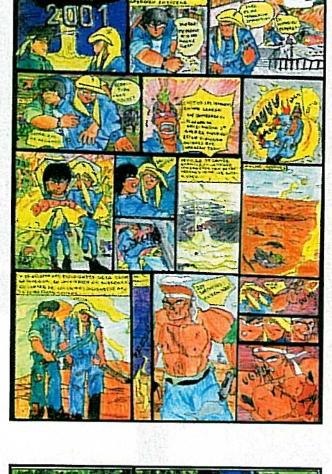

Sergio Bermejo García (Madrid)




P. Colombo López (Barcelona)



Daniel Abril Sánchez (Alicante)

Ricardo J. Hermida Gil (Cádiz)





Xavier Poy Quintana (Barcelona)



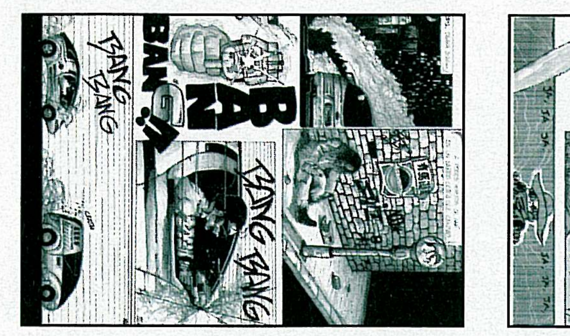

D. González Briones (Barcelona)



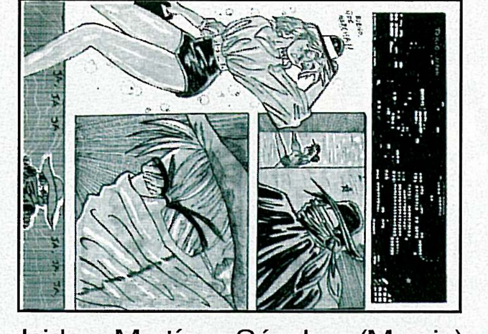
Alberto Arias Fernández (Lugo)



Fernando Monllor Pérez (Alicante)



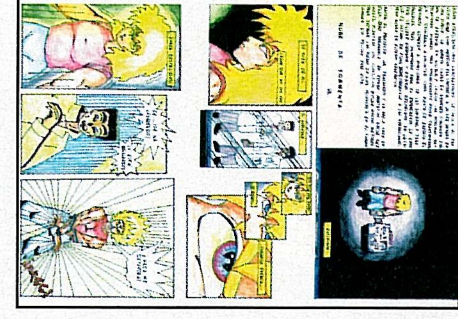
A. Guerra Gómez (Mallorca)



Isidoro Martínez Sánchez (Murcia)



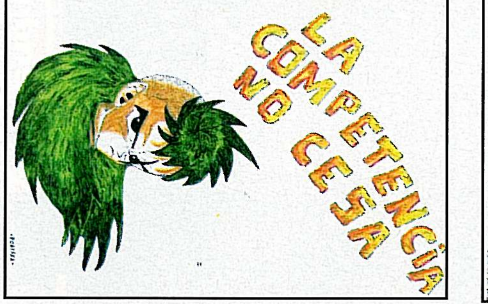
José Rambla Cobos (Castellón)



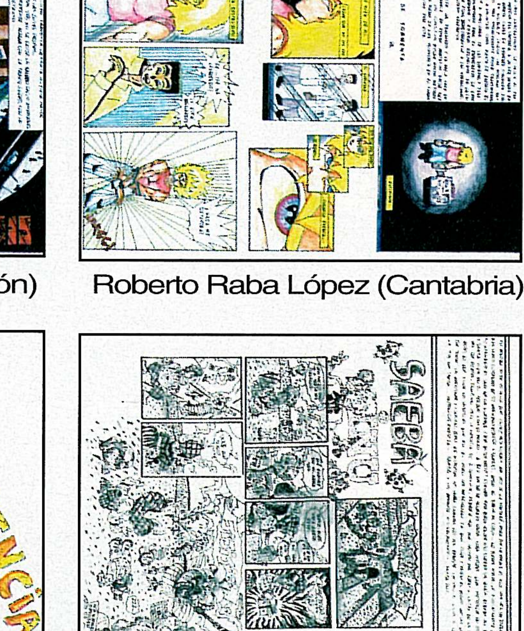
Roberto Raba López (Cantabria)

Pau Turón Culvi (Tarragona)

J.M. Cazorla Ruiz (Alicante)



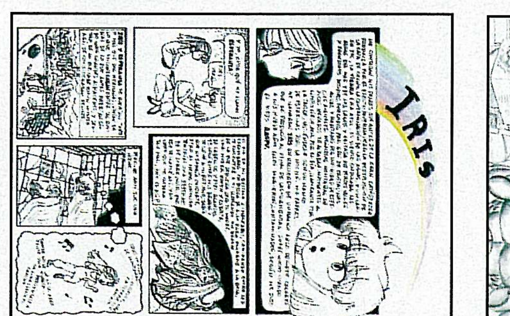
Javier Nereu Montoya (Gerona)



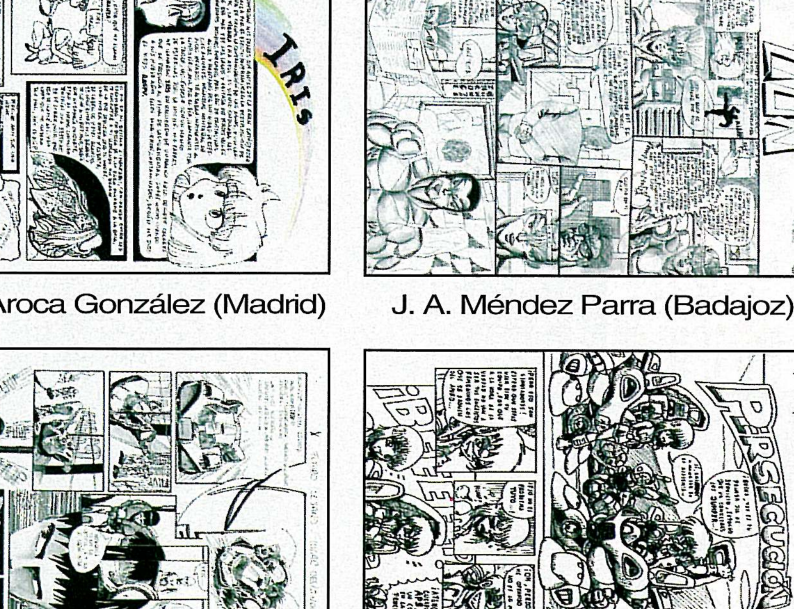
Carlos López del Rey (Madrid)

C. Morales Pons (Tarragona)

F, A. Blanca Méndez (Gerona)

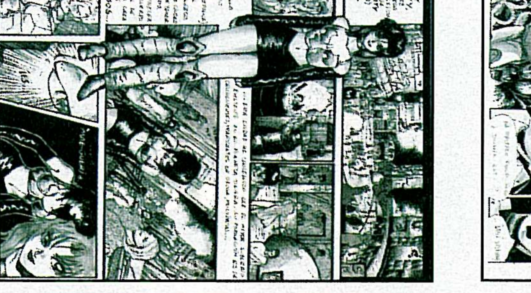


Aurora Aroca González (Madrid)



J. A. Méndez Parra (Badajoz)

Anónimo

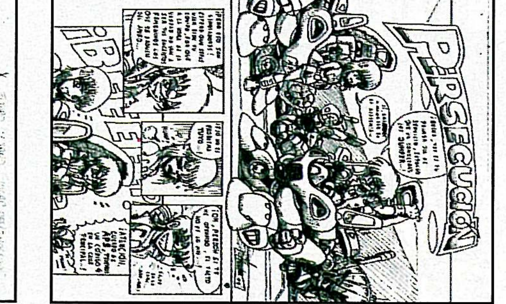


Silvia Mª Rasero Rubiño (Málaga)

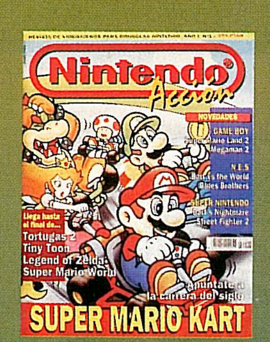




Roberto Aguilar Rosado (Cádiz)



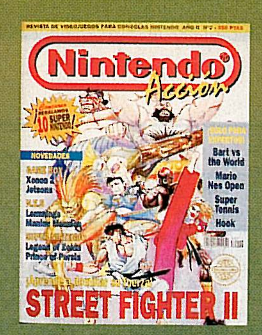
Nacho Fdez. González (Álava)



NUMERO 1
N.E.S
BART VS THE SPACE MUTANTS
DRAGON NINJA
FINAL FIGHT
GREMLINS 2
GUERRILLA WAR
LOW G MAN
MEGAMAN III
PRISIONERS OF WAR
PUNCH OUT
RAD RACER
RAD RACER
T.M.H.T. 2
TRACK AND FIELD II

SUPER NINTENDO
THE ADDAMS FAMILY
SUPER SMASH T.V.
F-ZERO
SUPER TENNIS
F-ZERO
SUPER MARIO WORLD
SUPER R-TYPE
THE ADDAMS FAMILY
STREET FIGHTER II

GAME BOY
BATMAN
BUGS BUNNY'S
CASTLEVANIA II
GODZILLA
MEGAMAN
MEGAMAN II
NEMESIS
NINTENDO WORLD CUP
T.M.H.T.
TETRIS
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER



NUMERO 2
N.E.S
ADVENTURE ISLAND
ADVENTURE ISLAND II
ADVENTURE OF LOLO
ADVENTURE OF LOLO II
BART VS THE SPACE MUTANTS
BLADES OF STEEL
BOULDER DASH
CAPTAIN SKYHAWK
DUCK TALES
GHOST'N GOBLINS
GOAL
LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF
LEGEND OF ZELDA
MISSION IMPOSSIBLE
SUPER SPY HUNTER
TECMO WORLD WRESTLING

SUPER NINTENDO
HOLE IN ONE
PAPERBOY
STREET FIGHTER II
STREET FIGHTER II
SUPER GHOULS'N GHOST
SUPER MARIO KART
SUPER SMASH TV
SUPER SOCCER
SUPER TENNIS

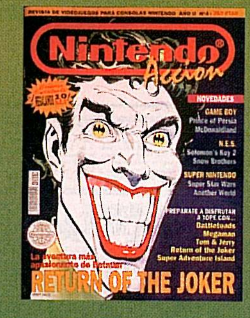
GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
NEMESIS
NINJA BOY
SUPER MARIO LAND 2
T.M.H.T.
T.M.H.T. II
TERMINATOR II
TINY TOON ADVENTURES
WHO FRAMED ROGER RABBIT?
WWF SUPER STARS



NUMERO 3
N.E.S
ASTYANAX
BART VS THE SPACE MUTANTS
BATTLETOADS
HUNT FOR RED OCTOBER
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU
KID ICARUS
MEGAMAN 3
PUNCH OUT
SOLSTICE

SUPER NINTENDO
AXELAY
LEGEND OF ZELDA
STREET FIGHTER II
SUPER ADVENTURE ISLAND
SUPER MARIO WORLD
SUPER SOCCER
TOP GEAR

GAME BOY
POP UP
SNOW BROS
STAR TREK 25Th ANNIVERSARY
TEENAGE MUTANT HEROE
TURTLES



NUMERO 4
N.E.S
BATMAN RETURNS
BUBBLE BOBBLE
ISOLATED WARRIOR
SUPER SPY HUNTER
SWORD MASTER
THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO
LEGEND OF ZELDA
PILOTWINGS
POPULOUS
SPANKY'S QUEST
STREET FIGHTER II
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
TOP GEAR
U.N. SQUADRON

GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
DAEDALIAN OPUS
GARGOYLE'S QUEST
KIRBY'S DREAM LAND
PRINCE OF PERSIA



NUMERO 5
N.E.S
DYNABLASTER
KIKLE CUBICLE
LIFE FORCE
MEGAMAN
NINTENDO WORLD CUP
RAINBOW ISLANDS
ROBOCOP
TETRIS
WILLOW

SUPER NINTENDO
DARIUS TWIN
DESERT STRIKE
EXHAUST HEAT
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
LEMMINGS
PARODIUS
PRINCE OF PERSIA
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
MICKEY MOUSECAPADE
PROBOTECTOR
ROBOCOP 2
SOLOMON'S CLUB
STAR TREK
SUPER MARIO LAND 2
THE ADDAMS FAMILY



NUMERO 6
N.E.S
BOULDER DASH
SUPER MARIO BROS
TECMO WORLD CUP FOOTBALL
THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO
GODS
LEMMINGS
SONIC BLASTMAN
SUPER SOCCER
SUPER SWIV
THE ADDAMS FAMILY

GAME BOY
BATTLE UNIT ZEOTH
BURAI FIGHTER
DR.FRANKEN
KIRBY'S DREAM LAND
NINTENDO WORLD CUP
TURRICAN





NUMERO 7
N.E.S
ADVENTURE OF LOLO III
BAD DUDES VS DRAGON NINJA
BIONIC COMMANDO
BURAI FIGHTER
CRACK OUT
GOONIES 2
METROID
POWER BLADE
ROCKIN'KATS
SOLAR JETMAN
TOM & JERRY
ULTIMATE AIR COMBAT

SUPER NINTENDO
AXELAY
BATTLE CLASH
DRAGON'S LAIR
F-1 EXHAUST HEAT
JOHN MADDEN FOOTBALL'93
LEMMINGS
PARODIUS
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER II
SUPER SOCCER
THE ADDAMS FAMILY
TINY TOON ADVENTURES

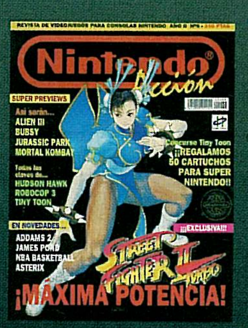
GAME BOY
ALLEYWAY
BOXXLE
BILL AND TED EXCELLENTE AD.
CASTLEVANIA 2
CHOPLIFTER 2
GOLF
KIRBY'S DREAM LAND
LOOPZ
PIPE DREAM
PROBOTECTOR
THE CHESSMASTER



NUMERO 8
N.E.S
CAPTAIN PLANET
G.I.JOE
GAUNTLET
GHOSTS & GOBLINS
IRONSWORD
MEGAMAN 3
ROBOCOP 3

SUPER NINTENDO
F-1 EXHAUST HEAT
KING ARTHUR'S WORLD
LEMMINGS
RIVAL TURF
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
BEST OF THE BEST
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
MERCENARY FORCE
SNOW BROS JR.



NUMERO 9
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 2
ADVENTURE OF LOLO 3
AMERICAN GLADIATORS
CAPTAIN PLANET
COBRA TRIANGLE
IRONSWORD
JACKIE CHAN
LOW G MAN
RAINBOW ISLANDS
SOLOMON'S KEY 2
STAR TREK
SUPER MARIO BROS 3
TETRIS
THE LAST NINJA

SUPER NINTENDO
BLAZING SKIES
HYPERZONE
JOE & MAC CAVEMAN NINJA
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
SUPER GHOULS'N GHOSTS
SUPER MARIO WORLD
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE
BURGER TIME DELUXE
KIRBY'S DREAM LAND
LOCK'N CHASE
ROBOCOP 2

Accolade vuelve a dar a luz un nuevo y más original Bubsy

BUBSY 2: "LOST IN THE AMAZATORIUM"

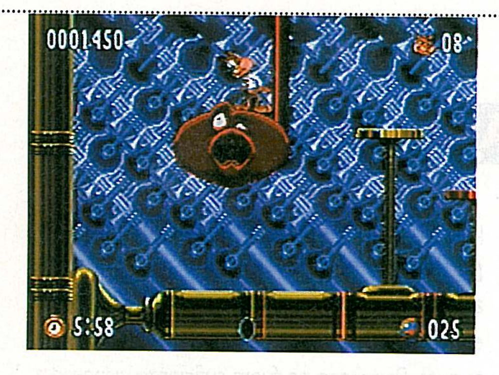
El encantador Bubsy the Bobcat vuelve a las pantallas de Super Nintendo cuando ya se le iba echando de menos. El genial gato se montará un innovador y muy fresco arcade de plataformas que le enfrentará a un argumento súper imaginativo y a la serie de personajes más extravagantes ideada hasta la fecha. Así será el último experimento de Accolade basado en Bubsy. Dediquémosle nuestro tiempo, chicos.

Cuando ya todos creíamos que los artilugios de **Virgil Reality,** el científico loco, nunca llegarían a funcionar, resulta que su último invento: **el WOMPUM,** comenzó a partir con la pana. ¿Que qué es el Wompum? Bueno, mejor se lo preguntáis a **Oinker P. Smamm,** el célebre cerdo capitalista que está más que decidido a invertir en el negocio. Él os dirá que se trata de un artilugio que **"copia la realidad"** y que, por cierto, sirve de base **al último y más espectacular parque de atracciones** concebido por un, ejem, animal. Hablamos del **Amazatorium,** un idílico lugar en el que los visitantes podrán experimentar todas las sensaciones del mundo real a través de la realidad "fingida". En fin, una especie de Acciona, en plan diversión pagable.

Pero mientras Oinker despachaba a los cuatro vientos la inmediata apertura del parque, **una serie de extraños acontecimientos empezó a sucederse.** Desaparecieron antiguos artilugios, la misma historia escrita del Nilo y hasta los aeropuertos. ¿Cómo que los aeropuertos? Pues sí, y hasta los aviones, porque parece ser que los hermanos Wright ¡¡¡ni siquiera habían nacido!!! La cosa, como veis, olía demasiado a chamusquina.

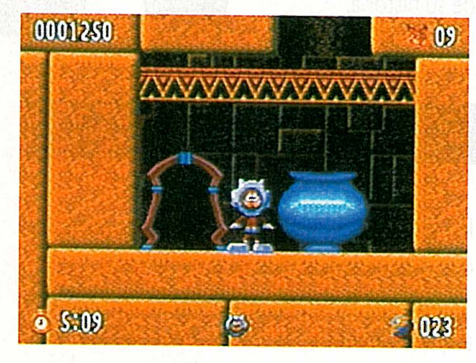
A pesar de lo feo del asunto, **los Bubsy Twins** convencieron a su tío y a **Arnold Dillo** para que les llevaran al gran parque de atracciones. Su ansia era tan enorme, que no sólo se plantaron a las puertas del parque un día antes de que lo abrieran oficialmente, sino que además los chavales **se colaron furtivamente en las instalaciones** aprovechando la eficacia de un oportuno cortador de cerrojos.

Casi sin darse cuenta, **Bubsy había iniciado su segunda odisea.** Seguirles la pista a los gemelos era tan solo el principio. Lo peor vendría después, cuando el felino descubriera que **el Wompum no simulaba la realidad, sino que la ROBABA** a beneficio de Oinker. Y por supuesto, él no iba a permitir de ningún modo que esto se quedara así.









BUBSY 2, EL JUEGO

Este nuevo reto para Bubsy llevará un subtítulo que dirá **"Los gemelos Bubsy perdidos en el Amazatorium"**. Y será el inicio de una peculiar aventura que llevará al gato a recorrer hasta **cinco delirantes mundos y tres originales minijuegos.** Éste puede ser un pequeño extracto del episodio Bubsyniano en alguno de los mundos más historiados del videojuego. Seguid leyendo, y veréis:

"Extrañas caras de piedra se asoman desde las columnas decoradas que se alzan en primer plano, reluciendo con el típico brillo dorado de las joyas. Tras las columnas **se yergue un enorme muro de piedra** cubierto de jeroglíficos compuestos por dibujos animados. Cuando Bubsy se mueve hacia adelante, un movimiento se produce en el muro situado tras de él. **Un cocodrilo de sonrisa maliciosa sale del cuadro e intenta morder a Bubsy.** Se dedica a seguirle. Bien, tal vez sólo quiera charlar un ratito, aunque..."

¿Miedo? Nunca. ¿Originalidad? Toda, y eso que parecía que el monstruo ya había dado de sí todo lo que podía. Además, el bicho no vendrá solo. **Bubsy II introducirá sorprendentes personajes nuevos:** el repelente **Oinker P. Spamm**, los traviesos **gemelos Bubsy** y el bien intencionado aunque equivocado inventor **Virgil Reality.**

Pero éstas no serán las únicas novedades, claro. A todo ello le tenemos que añadir **un mejorado control de los personajes, multitud de objetos útiles, infinidad de recompensas y la oportunidad de escuchar** exactamente todo lo que pase por su cabeza. Eso por una parte. Por la otra, apuntad **nuevas e ingeniosas formas de morir, un tiempo cambiante (¡¡incluidas las tormentas eléctricas!!) y un sinfín de ingredientes más** que harán de la segunda entrega de Bubsy una aventura de lo más histórica.

CARACTERÍSTICAS

¿QUÉ NOS TRAES DE NUEVO, BUBSY?

*A grandes rasgos y por aquello de abreviar, ésta es **la lista de novedades** que la segunda parte del genial Bubsy nos dejará ver, jugar y hasta oler.*

- ***5 mundos diferentes,*** *divididos en 15 niveles.*
- ***3 Mini-juegos de bonus:*** *Frogapult, Bobcat Bungee Jump y Armadillo Pachinko.*
- *Un loco mapeado que **"abolirá" los recorridos lineales** del antiguo Bubsy.*
- ***4 niveles de dificultad:*** *fácil, medio, duro y torneo.*
- ***Modo dos jugadores:*** *El segundo jugador podrá cooperar con el primero o, si lo prefiere, competir.*
- ***Podrás elegir los premios:*** *vidas, tiempo, puntos.*
- *Tendrás a tu alcance **divertidos objetos para usar:** hoyos portátiles, bazookas de chicle...*
- ***Pasadizos secretos,*** *muros que no son muros, puertas que se abren o no...*
- ***Múltiples finales.*** *Su "calidad" variará con arreglo a los puntos que hayáis conseguido y a factores similares.*
- ***Más voces, más animación, más digitalización de imágenes y una música súper marchosa.***



PARA ORIENTARSE

BUBSY 2 "LOST IN THE AMAZATORIUM"

Super Nintendo
•
16 megas
•
Arcade de Plataformas
•
Programado por Accolade
•
Protagonizado por Bubsy y los dichosos sobrinitos
•
Será distribuido por Arcadia Software
•
Imposible calcular su lanzamiento
•
Quedan descartadas otras versiones

LOS AMABLES PERSONAJES



1- BUBSY: Nuestro felino héroe ha vuelto **con más fuerza que nunca.** Con paso firme y una mente tan afilada como un cuchillo (¿o tal vez unos pies enormes y una boca como un buzón?), la frase favorita de Bubsy: **"¿qué es lo que puede ir mal?",** se pondrá a prueba en el peligroso camino que le espera en Bubsy II. Por fortuna, **una sana réplica de sí mismo** le dará a Bubsy la confianza necesaria para llevar a cabo su misión. Será el exacerbado ego de Bubsy, combinado con el sentido común de un Lemming, el que convierta a este minino en el candidato perfecto para **saltar, rebotar, correr, brincar, machacar, deslizarse, patinar, explotar** y protagonizar la última aventura de Accolade.

2- LOS GEMELOS BUBSY: Pregunta: ¿Qué puede ser más molesto que una versión en miniatura de Bubsy dotada de una curiosidad insaciable y un poder de atracción irresistible para los desastres? Respuesta: **DOS de estas versiones en miniatura.**

En la segunda de Bubsy conoceréis a los Bubsy Twins, **unos sobrinitos idénticos al felino** que tienen por nombre Terry y Terry. Son una monada, adorables, pero, eso sí, **un peligro doble.** Si tuvieran "bocadillos" de pensamiento, estarían llenos de edificios en llamas. Menos mal que Bubsy tiene nueve vidas...

3- OINKER P. SPAMM: Es el más ladino de los rivales de Bubsy. El cerdo capitalista Oinker P. Spamm es un meloso cristalero y **el más avaro hijo de cochino jamás visto.** ¿Os acordáis de la gripe porcina? El la desató... después de comprar la patente de la vacuna. Incluso una vez alquiló un lobo para poder ejecutar una hipoteca sobre tres cerditos. Su último plan consiste en **comprar el invento de Virgil Reality, el WOMPUM, para robar los acontecimientos históricos** y depositarlos en su increíble parque de atracciones, el Amazatorium. Por si eso no fuera suficiente, esperad a verle compartir la pantalla con Bubsy.

4- VIRGIL REALITY: En realidad, Virgil no es más que **un topo inofensivo.** Es en el interior de su laboratorio donde **se convierte en una amenaza para la sociedad.** Ha construido un artilugio llamado la máquina de generación del mundo y unificación de la proyección de la materia **(WOMPUM).** ¡Y funciona!

Fácilmente manipulado por Oinker P. Spamm, el inocente invento de Virgil se ha convertido en el centro de un infame plan para despojar al mundo de su historia.



BUBSY 2: EL EQUIPO

- **John Skeel, productor ejecutivo:** Será el principal responsable de la aparición de Bubsy en una serie especial para televisión de dibujos animados.
- **Cindy Kirkpatrick, productora:** Desde que terminó el primer proyecto Bubsy, Cindy ha estado viviendo en su propio Universo. Ahora, con la llegada del segundo, está encantada.
- **James Kucera, ayudante de producción:** De testeador de Bubsy I a ayudante de la producción en Bubsy II.
- **Beckett Gladney, director de arte:** Se encarga de que la calidad de los dibujos y animaciones variadas no quede en entredicho.
- **Paul Kwinn, programador:** Trabajó en el primer Bubsy y en juegos de la talla de 720, Cyberball y Pitfighter.
- **Russell Shiffer, programador:** Se ocupa muy de cerca de la versión Super Nintendo de Bubsy II. Y hace de todo: testear, componer música, crear el código...
- **Chip Harris, músico:** Creó la compañía In House Productions y ahora se encarga de una nueva experiencia musical para Bubsy II.
- **Adrian Bourne, grafista:** Es un freelance a quien debemos las naves espaciales de Total Eclipse o el arcade de Crystal Dynamics.
- **Arlin Robins, grafista:** Otro freelance, esta vez especializado en escultura. En Bubsy II se ha encargado del mundo egipcio.
- **Bill Eaken, grafista:** Tras el diseño de los decorados en la serie de juegos Indiana Jones, y de otras pasadas en productos Lucasfilm
- **Ken Macklin, grafista:** Es el auténtico creador de Bubsy tal y como lo conocemos. Su experiencia en juegos nos lleva hasta Lucasfilm y sus Maniac Mansion, Battlehawks 1942 o Loom.
- **Michael McLaughlin, grafista:** Responsable de unir todos los pixels de Bubsy II, y del diseño de los personajes y sus animaciones.



PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE



Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!



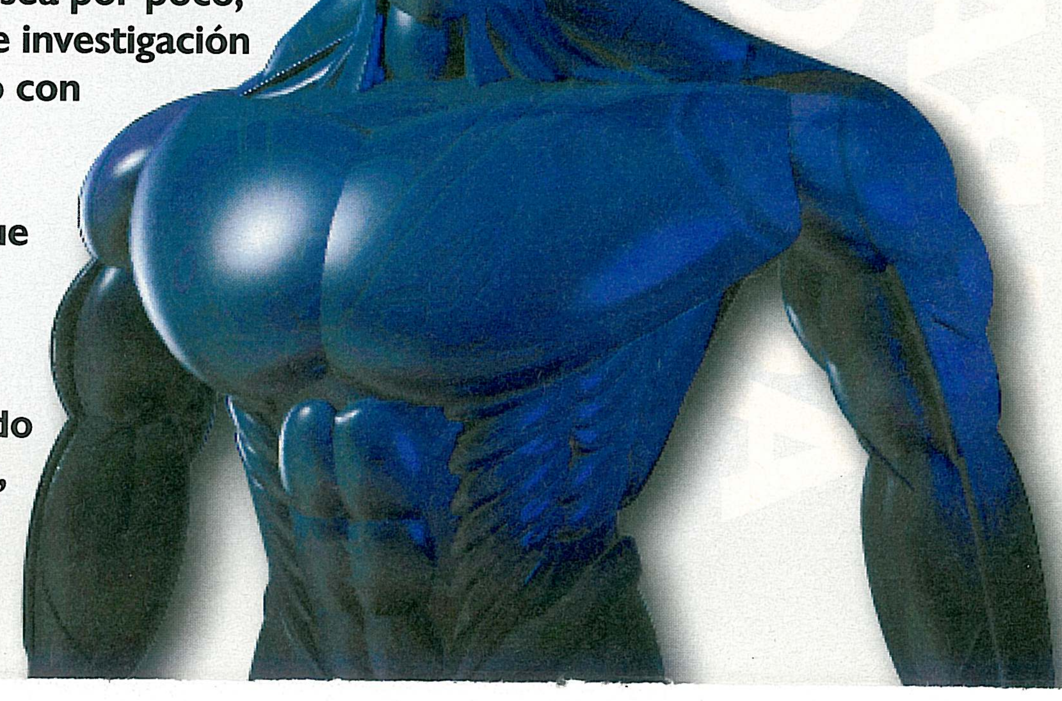
950 Ptas

Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.

¡Primeras pantallas de Rise of the Robots!

Una nueva "bestia" de la lucha está dispuesta a arrasar en Super Nintendo

Si aún no habéis oído hablar de Rise of the Robots, ni siquiera a vuestro primo de los USA, ya podéis ir descendiendo al Planeta Tierra o ir lavando vuestras entendederas, porque tenéis delito. Si por el contrario el nombre os suena, aunque sea por poco, estáis de suerte. El equipo de investigación de esta revista se ha hecho con unos informes la mar de sustanciosos que dicen, especifican y detallan lo que será la nueva epopeya luchadora en Super 16 bits. Y ahora, vamos a lo que interesa. ¡Chicos y chicas, todo esto será Rise of the Robots, el cartucho más versionado de la historia del software!



La historia de **Rise of the Robots** (algo así como la Resurreción de los Robots) comienza en **Metropolis 4,** una gigantesca planta de fabricación de equipos militares. Allí, los cerebros de **Electrocorp** andan dando vueltas a una idea monstruosa: sustituir el componente humano de la cadena de producción por un robot ideal al que llamarían **Supervisor.**

Dotado de la más alta tecnología, habilitado para valerse por sí mismo y envidiablemente equipado, el supervisor comandaría la planta con total independencia sobre sus creadores. Un proyecto genial que, sin embargo, no cayó en la más absoluta de las lógicas: Un robot con tanto poder podría volverse en su contra. Y efectivamente, así ocurrió, y **acabó apoderándose de todo.**

Supervisor comenzó a trabajar al mismo tiempo que un virus egocéntrico hacía mella en su orogénica cabezota. No tardó en dominar a todo el mundo, en controlar la voluntad de los demás robots y en exigir plena autonomía para su cerebro. Pero en Electrocorp ni eran calvos ni iban a permitir que se les tomara el cabello. Por eso tenían preparado **un doble de Supervisor** que tenía una ventaja sobre su gemelo: el cerebro humano de un soldado. El clon se llamaría **Cyborg** y, desde ese momento, su única misión en la vida sería acabar con Supervisor y de paso dar una nueva oportunidad a la humanidad. Muy acabada por aquel entonces.

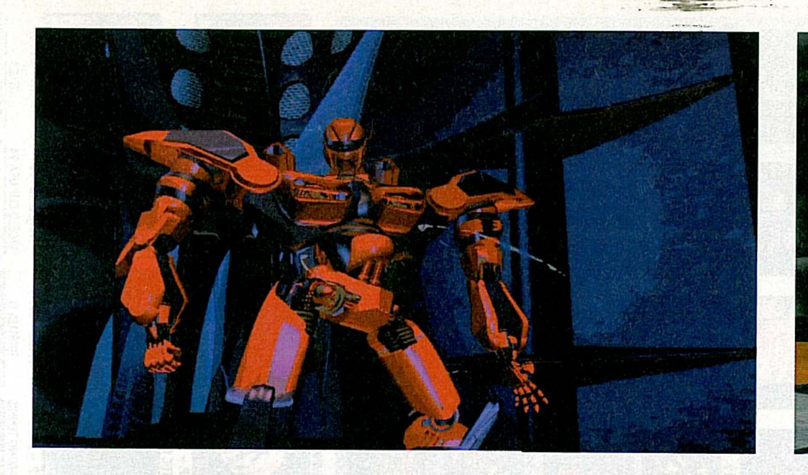
Y ahora, el juego

Al estilo de **Super Street Fighter II**. Así se quiere mover un cartucho que ha caído en

manos de Absolute -en versión Super Nintendo- y que dice que va a recuperar la jugabilidad de los clásicos más evidentes, ofreciendo además tecnología punta, imagen renderizada, argucias tridimensionales y ¿algo más?

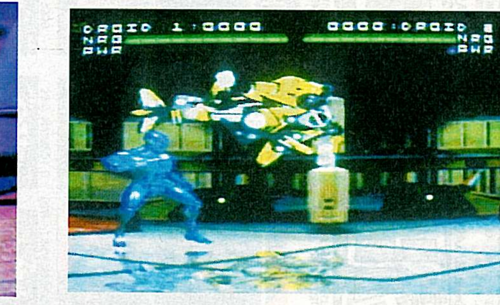
Rise of the Robots luchará sobre **perspectiva lateral.** O sea que no se saldrá de la norma. A uno o dos jugadores, y combates de tres o cinco asaltos, un amigo, tú mismo y el pad de turno tendréis la oportunidad de zurraros la badana a golpe de mano cibernética. Si luchas contra un amigo, tendrás que elegir a uno de entre los seis robots participantes. Él hará lo mismo y ya estará montado el pitoste. Si por el contrario decides luchar solo, controlarás al Cyborg -se supone que el bueno- y tendrás que deshacerte de los seis maleantes mecanizados que te impiden llegar hasta Supervisor.

Aún no se sabe cuándo llegará a España esta auténtica bomba, pero cuando la haga, te aseguramos que te enterarás. Palabra de **Mirage, Absolute, JVC y todas las compañías que están inmersas en este producto.**

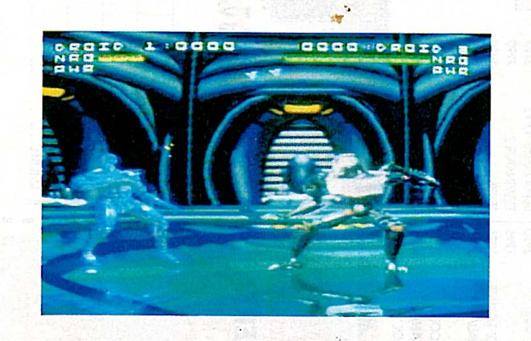










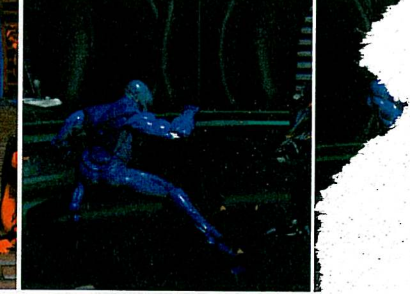


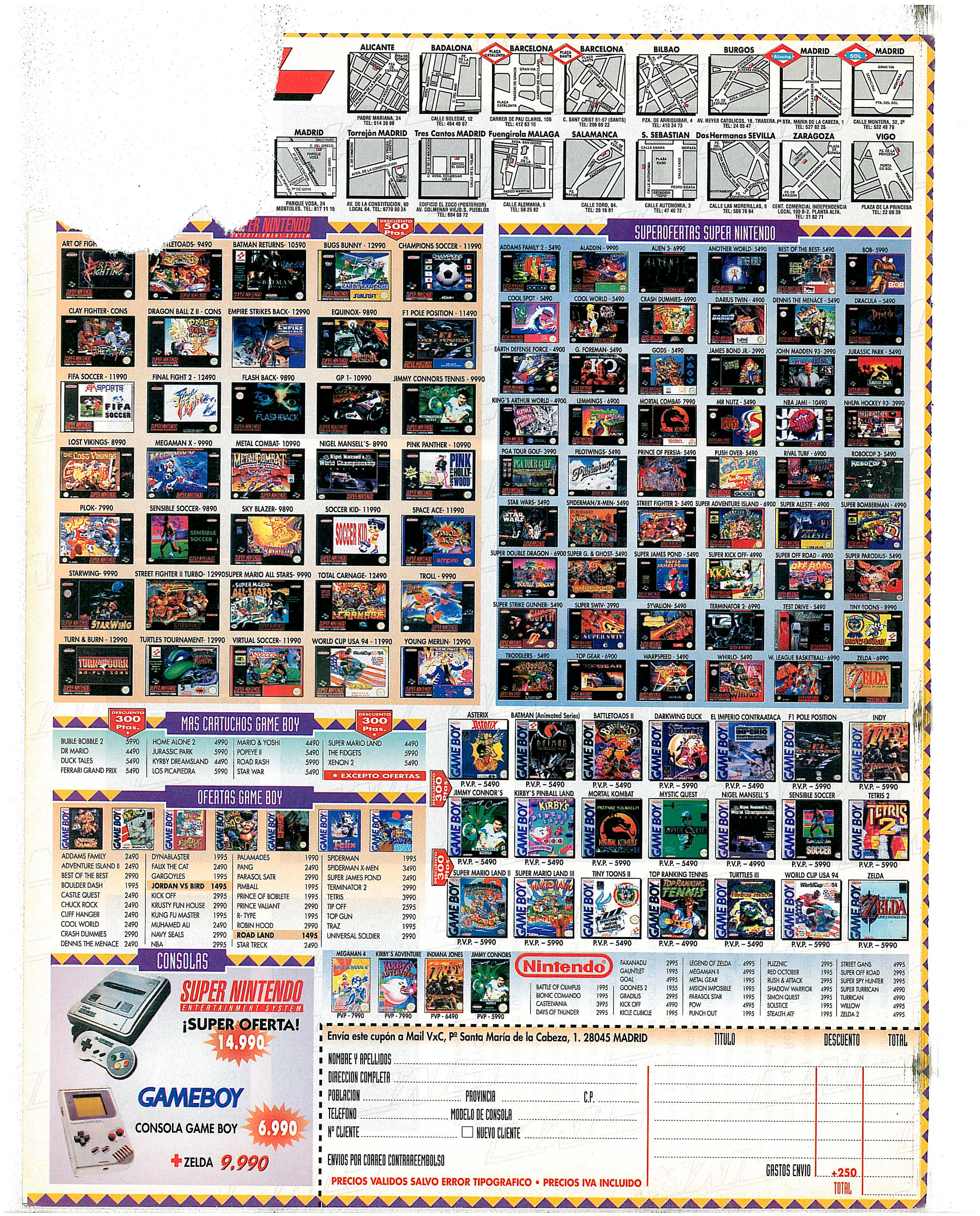












ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 6770 93 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 03 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 78 64
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
DESCUENTO 500 Ptas
ART OF FIGHTING
BATTLETOADS- 9490
BATMAN RETURNS- 10590
BUGS BUNNY - 12990
CHAMPIONS SOCCER - 11990
CLAY FIGHTER- CONS
DRAGON BALL Z II - CONS
EMPIRE STRIKES BACK- 12990
EQUINOX- 9890
F1 POLE POSITION - 11490
FIFA SOCCER - 11990
FINAL FIGHT 2 - 12490
FLASH BACK- 9890
GP 1- 10990
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
LOST VIKINGS- 8990
MEGAMAN X - 9990
METAL COMBAT- 10990
NIGEL MANSELL'S- 8990
PINK PANTHER - 10990
PLOK- 7990
SENSIBLE SOCCER- 9890
SKY BLAZER- 9890
SOCCER KID- 11990
SPACE ACE- 11990
STARWING- 9990
STREET FIGHTER II TURBO- 12990
SUPER MARIO ALL STARS- 9990
TOTAL CARNAGE- 12490
TROLL - 9990
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT- 12990
VIRTUAL SOCCER- 11990
WORLD CUP USA 94 - 11990
YOUNG MERLIN- 12990
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 5490
ALADDIN - 9990
ALIEN 3- 6990
ANOTHER WORLD- 5490
BEST OF THE BEST- 5490
BOB- 5990
COOL SPOT - 5490
COOL WORLD - 5490
CRASH DUMMIES- 6990
DARIUS TWIN - 4900
DENNIS THE MENACE - 5490
DRACULA - 5490
EARTH DEFENSE FORCE - 4900
G. FOREMAN- 5490
GODS - 5490
JAMES BOND JR.- 3990
JOHN MADDEN 93- 3990
JURASSIC PARK - 5490
KING'S ARTHUR WORLD - 4900
LEMMINGS - 6900
MORTAL COMBAT- 7990
MR NUTZ - 5490
NBA JAM - 10490
NHLPA HOCKEY 93- 3990
PGA TOUR GOLF- 3990
PILOTWINGS- 5490
PRINCE OF PERSIA- 5490
PUSH OVER- 5490
RIVAL TURF - 6900
ROBOCOP 3- 5490
STAR WARS- 5490
SPIDERMAN/X-MEN- 5490
STREET FIGHTER 2- 5490
SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER DOUBLE DRAGON - 6900
SUPER G. & GHOST- 5490
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF- 4990
SUPER OFF ROAD - 4900
SUPER PARODIUS- 5490
SUPER STRIKE GUNNER- 5490
SUPER SWIV- 3990
SYVALION- 5490
TERMINATOR 2- 6990
TEST DRIVE - 5490
TINY TOONS - 8990
TROODLERS - 5490
TOP GEAR - 6900
WARPSPEED - 5490
WHIRLO- 5490
W. LEAGUE BASKETBALL- 6990
ZELDA - 6990
DESCUENTO 300 Ptas.
MAS CARTUCHOS GAME BOY
BUBLE BOBBLE 2 5990
DR MARIO 4490
DUCK TALES 5490
FERRARI GRAND PRIX 5490
HOME ALONE 2 4990
JURASSIC PARK 5990
KYRBY DREAMSLAND 4490
LOS PICAPIEDRA 5990
MARIO & YOSHI 4490
POPEYE II 5490
ROAD RASH 5990
STAR WAR 5490
SUPER MARIO LAND 4490
THE FIDGETS 5990
XENON 2 5490
* EXCEPTO OFERTAS
OFERTAS GAME BOY
ADDAMS FAMILY 2490
ADVENTURE ISLAND II 2490
BEST OF THE BEST 2990
BOULDER DASH 1995
CASTLE QUEST 2490
CHUCK ROCK 2490
CLIFF HANGER 2490
COOL WORLD 2490
CRASH DUMMIES 2990
DENNIS THE MENACE 2490
DYNABLASTER 1995
FALIX THE CAT 2490
GARGOYLES 1995
JORDAN VS BIRD 1495
KICK OFF 2995
KRUSTY FUN HOUSE 2990
KUNG FU MASTER 1995
MUHAMED ALI 2490
NAVY SEALS 2990
NBA 2995
PALAMADES 1990
PANG 2490
PARASOL SATR 2990
PIMBALL 1995
PRINCE OF BOBLETE 1995
PRINCE VALIANT 2990
R- TYPE 1995
ROBIN HOOD 2990
ROAD LAND 1495
STAR TRECK 2490
SPIDERMAN 1995
SPIDERMAN X-MEN 3490
SUPER JAMES POND 2490
TERMINATOR 2 2990
TETRIS 3990
TIP OFF 2595
TOP GUN 2990
TRAZ 1995
UNIVERSAL SOLDIER 2990
ASTERIX P.V.P. – 5490
BATMAN (Animated Series) P.V.P. – 5490
BATTLETOADS II P.V.P. – 5490
DARKWING DUCK P.V.P. – 5990
EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. – 5490
F1 POLE POSITION P.V.P. – 5990
INDY P.V.P. – 5990
JIMMY CONNOR'S P.V.P. – 5490
KIRBY'S PINBALL LAND P.V.P. – 5490
MORTAL KOMBAT P.V.P. – 5990
MYSTIC QUEST P.V.P. – 5490
NIGEL MANSELL'S P.V.P. – 4990
SENSIBLE SOCCER P.V.P. – 5990
TETRIS 2 P.V.P. – 5990
SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5990
SUPER MARIO LAND III P.V.P. – 5990
TINY TOONS II P.V.P. – 5490
TOP RANKING TENNIS P.V.P. – 4990
TURTLES III P.V.P. – 5490
WORLD CUP USA 94 P.V.P. – 5990
ZELDA P.V.P. – 5990
DESCUENTO 300 Ptas.
CONSOLAS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
¡SUPER OFERTA! 14.990
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
+ZELDA 9.990
MEGAMAN 4 PVP - 7990
KIRBY'S ADVENTURE PVP - 7990
INDIANA JONES PVP - 6490
JIMMY CONNORS PVP - 5990
Nintendo
BATTLE OF OLIMPUS 1995
BIONIC COMANDO 1995
CASTELVANIA 3995
DAYS OF THUNDER 2995
FAXANADU 2995
GAUNTLET 1995
GOAL 4995
GOONIES 2 1955
GRADIUS 2995
KICK OFF 4990
KICLE CUBICLE 1995
LEGEND OF ZELDA 4995
MEGAMAN II 4995
METAL GEAR 1995
MISION IMPOSIBLE 1995
PARASOL STAR 1995
POW 4995
PUNCH OUT 1995
PUZZNIC 2995
RED OCTOBER 1995
RUSH & ATTACK 2995
SHADOW WARRIOR 4995
SIMON QUEST 3995
SOLSTICE 1995
STEALTH ATF 1995
STREET GANS 4995
SUPER OFF ROAD 2995
SUPER SPY HUNTER 3995
SUPER TURRICAN 4990
TURRICAN 4990
WILLOW 4995
ZELDA 2 4995
Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
TITULO
DESCUENTO
TOTAL
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
C.P.
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO +250
TOTAL
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO • PRECIOS IVA INCLUIDO


Nintendo Acción
¡No te comas más el coco!
350 pesetas
x 12 números
4.200 pesetas
¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!
Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.
Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.
Nintendo
CALCULATOR BOY
GAME BOY CALCULATRICE DE POCHE
CALCULATOR BOY
MODE D'EMPLOI



coleccionable nº 3

Nintendo

SELECCION

KIRBY

Datos Personales:

• **NOMBRE:** Kirby.

• **APELLIDOS:** A Kirby le gustan las confianzas. Llamadle simplemente por su nombre y os responderá.

• **PROFESION:** Es el rey de los trabajos eventurales. Tan pronto está haciendo de héroe plataformero como rebotando en una mesa de pinball. No para ni un momento.

• **LUGAR DE NACIMIENTO: Dream Land** es la tierra que le vio nacer. Allí disfrutaba junto a sus amigos jugando con las **Estrellas Relucientes.**

• **EDAD:** Allá por noviembre del 92 los periódicos comenzaron a hablar de la aparición de una extraña bola rosácea que se lo comía todo. ¿Sería él?

• **NOMBRE DEL PADRE:** Kirby es un poco tímido. No le gusta hablar de él mismo, así que si queréis conocer datos como éste, preguntad en Nintendo o en Hal Laboratory allí sabrán responderos.

• **AFICIONES:** Una por encima de todas: **la comida**. Es un tragón empedernido que arrasa con todo (aunque sean enemigos). De vez en cuando también le gusta dar un trago de aire y echarse un vuelecito.

Historial Profesional:

• La primera vez que Kirby se dio una vuelta por nuestro país fue en 1992. Era el **Kirby's Dream Land para Game Boy.**

• Las señas de identidad de este primer cartucho quedaron ya claras: **plataformas, mucha simpatía y grandes cantidades de diversión.** También sirvió para conocer a su archi-enemigo: el Doctor Dedede.

• Recientemente han aparecido dos nuevos juegos con Kirby como protagonista, **Kirby's Pinball Land y Kirby's Adventure.** El primero para Game Boy y el segundo para N.E.S.

• **Kirby's Pinball Land** nos mostraba a nuestro amigo en una faceta inesperada: **haciendo de bola de acero** dentro de la mesa de un pinball. La verdad es que, como siempre, lo bordaba.

• **Kirby's Adventure** ha supuesto el espaldarazo definitivo para la carrera de Kirby en los 8 bits. Conserva todos los detalles geniales que ya había apuntado antes en Game Boy.

• ¿Para cuándo su debut en la Super? Tranquilos, ya se anuncia la próxima salida de **Kirby's Tee Shot,** un juego de golf para dos jugadores en el que **Kirby hará el papel de bola.** ¡Qué impacientes estamos por verlo!

Así nos Hablan de él:

• "Los gráficos de Kirby son de lo más simpático y divertido que hemos visto nunca en una Game Boy". **(Hobby Consolas. N-14. Acerca de Kirby's Dream Land).**

• "Una gozada de cartucho que combina a la perfección las características de los clásicos pinballs con la simpatía y genialidad de los juegos protagonizados por Kirby". **(Hobby Consolas. N-31. Acerca de Kirby's Pinball Land).**

• "Kirby es de lo más entretenido, divertido y adictivo que encontrarás en el planeta Game Boy". **(Nintendo Acción. N-17. Acerca del mismo cartucho de antes).**

• "Su amplio mapeado, su multitud de posibilidades y la opción de salvar hasta tres partidas convierten este cartucho en una fenomenal oferta de diversión para toda la familia". **(Nintendo Acción. N-18. Acerca de Kirby's Adventure).**

• "Con clientes como Kirby da gusto. Estoy pensando en hacerle un bono-descuento". **(Su pastelero habitual** tras ser preguntado por las aficiones culinarias de Kirby).